Tot.332

洛圣都百科全书——《GTA Ⅴ》精妙细节大披露

游戏机实用技术
ULTRA CONSOLE GAME

热点追踪
杀手47 赦免
制作人Tore Blystad的中国旅程

特别企划
土豪
我们做朋友吧！

前线狙击
邪恶深处
幽浮 以敌制敌
战地 4
最终幻想X / X-2 高清重制版
战国无双 4



赠
如龙·维新·精美海报

研究中心
怪物猎人4
横行霸道 Online

30分钟
视频游记
UCG2013 东京纪行



一大波原创视频正在接近！

《寂静岭 归乡》全程邪道最速
极限堂攻略组热血最强新作
TGS独家试玩
战国 BASARA 4/ 出击飞龙 / 光电战机
真 · 三国无双 7 with 猛将传

攻略透解
FIFA14
操作变更 + 模式详解 + 技巧推荐

超凡双生
流程攻略 + 全追加要素收集 + 奖杯攻略

NBA 2K14
LBJ之路攻破指南 +MP模式解析

2013.10B 定价：RMB 14.00
ISSN 1008-0600
20>
9 771008 060006


世代更迭之间的战争大作
战场互动环境的全新高峰
军事电竞领域的首次尝试
尽在战地新作的妙趣之中
战地 4
Battlefield 4
机种：PS3/X360/PS4/Xbox One
类型：主视角射击
发行：EA
发售日：预定 2013 年 10 月 29 日

CONTENTS







总第332期
10B

COVER STAFF

封面用图：最终幻想X / X -2 高清重制版
封面设计：anubis

©2001-2004,2013 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.

本期主打

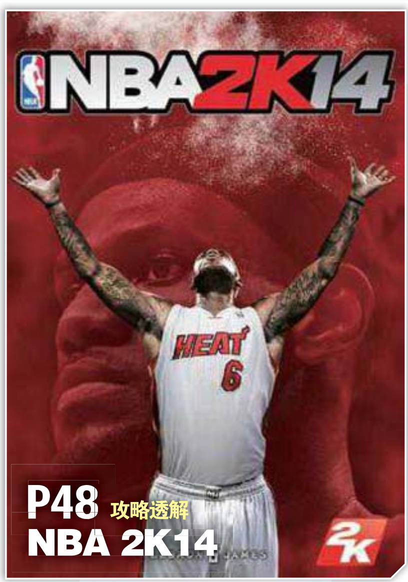














读编交流

读编往来	110
小编寄语	116
发售表	118
游风艺苑	120

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

本刊电子版可到“读览天下”购买，支持PC、iPad、iPhone、Android 等终端阅读。

ucg.dooland.com

您还可以使用苹果终端的“UCG Worlds”软件，抢先在实体书上市前免费阅读本刊的试读电子版。

收 藏 者：

收藏日期：

新闻资讯

焦点
- 游戏情报站 3
- 进击最前线 6
- 热点追踪
  - 《杀手 47 赦免》制作人 Tore Blystad 的中国旅程 11
- 排行榜 16
- 黄金眼 18
- 传说频道 20
- 前线狙击
  - 战地 4 22
  - 幽浮 以敌制敌 24
  - 邪恶深处 26
  - 最终幻想 X / X -2 高清重制版 28
  - 战国无双 4 31
- PS电玩大本营 32

实用技术

- 特快专递
  - 阿卡迪亚斯的战姬 33
  - 雨 36
- 攻略透解
  - 超凡 双生 38
  - NBA 2K14 48
  - FIFA 14 54
- 3DS应援团 60
- VITA命 62
- 360 STYLE 64
- PS3 CLUB 66
- 研究中心
  - 怪物猎人 4 68
  - 横行霸道 Online 88

游戏文化

- 特别企划
  - 土豪我们做朋友吧！ 93
- 多边共享 98
- 指尖方圆 100
- 自由谈 102
- 读游戏
  - 洛圣都百科全书《GTA V》精妙细节大披露 104

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

星之卡比 华丽三重奏	光盘
怪物猎人 4	68
魔笛 新世界	7
拓麻歌子 青春的梦想学园	8
小镇物语	8

PS3

FIFA 14	18 54
NATURAL DOCTRIN	8
NBA 2K14	18 48
阿卡迪亚斯的战姬	19 33
超凡 双生	18 38
尘埃克星	10
出击飞龙	光盘
刺客信条Ⅳ 黑旗	光盘
横行霸道Ⅴ	88
机动战士高达 EXTREME VS.FB	光盘
寂静岭 归乡	光盘
狙击精英Ⅲ	10
秋叶原之旅 2	光盘
生化奇兵 无限	光盘
索尼子 更亲密互动	9
邪恶深处	26
妖圣剑士 F	19
英雄传说 闪之轨迹	19
幽浮 以敌制敌	24
雨	19 36
战地 4	22
战国 BASARA4	光盘
战国无双 4	6 31
真・三国无双 7 with 猛将传	光盘
最终幻想Ⅹ / Ⅹ –2 高清重制版	28

PS4

NATURAL DOCTRIN	8
出击飞龙	光盘
刺客信条Ⅳ 黑旗	光盘
光电战机	光盘
狙击精英Ⅲ	10
邪恶深处	26
战地 4	22
真・三国无双 7 with 猛将传	光盘

PSP

幕末 ROCK	7

PSV

NATURAL DOCTRIN	8
SOMA	10
尘埃克星	10
东京新世录 行动深渊	7
剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星	6
秋叶原之旅 2	光盘
邪恶联盟 凡尘之神 终极版	9
英雄传说 闪之轨迹	19
战国无双 4	6 31
真・三国无双 7 with 猛将传	光盘
最终幻想Ⅹ / Ⅹ –2 高清重制版	28

Wii U

刺客信条Ⅳ 黑旗	光盘
出击飞龙	光盘

X360

FIFA 14	18 54
NBA 2K14	18 48
尘埃克星	10
出击飞龙	光盘
刺客信条Ⅳ 黑旗	光盘
横行霸道Ⅴ	88
寂静岭 归乡	光盘
狙击精英Ⅲ	10
生化奇兵 无限	光盘
邪恶深处	26
幽浮 以敌制敌	24
战地 4	22
战神机甲 灭绝协议 EX	19

Xbox One

出击飞龙	光盘
刺客信条Ⅳ 黑旗	光盘
狙击精英Ⅲ	10
邪恶深处	26
战地 4	22

Gamehalo

本期光盘精选内容



特别收录
UCG2013东京纪行



游戏试玩
战国BASARA4



热血最强
《寂静岭 归乡》全程邪道最速

特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看
如需使用PS3等设备观看请将高清文件拷入U盘中使用

特别收录

UCG2013东京纪行

UCG小编独家专访
《最终幻想ⅩⅣ 重生之境》制作人——吉田直树

热血最强

《寂静岭 归乡》全程邪道最速

TGS游戏试玩

战国BASARA4
真・三国无双7 with 猛将传
出击飞龙
光电战机

新作影像集锦

刺客信条Ⅳ 黑旗
生化奇兵 无限 “葬于深海”DLC
秋叶原之旅2
星之卡比 华丽三重奏
机动战士高达EXTREME VS.FB

电影前线

机械战警
斯大林格勒
弯刀杀戮
雪国列车

ENDING SONG

《英雄联盟》
Get Jinxed



出击飞龙



光电战机



刺客信条Ⅳ 黑旗

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容。地址如下：

http://www.tudou.com/plcover/HRcMFzql8yc/

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验



ENDING SONG
《英雄联盟》Get Jinxed



生化奇兵 无限
“葬于深海”DLC



电影前线
机械战警

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①超凡 双生	SCE ②	动作射击 ③
④ PS3	Beyond:Two Souls ⑤	⑥ 繁体中文版
	2013年10月8日 ⑦ 本地1～2人 ⑧	388港币 ⑨
	对应智能手机 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：18岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：黄曦帆

编　　委：冯 健
王锐愚
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2013年10月16日
定　　价：人民币14.00元

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

游戏情报站

本期大事记
DIGEST

10.01 著名军事小说家、有数十部作品被改编为游戏的汤姆·克兰西病逝，享年 66 岁。

10.02 任天堂宣布 Wii 即将停产。

10.04 Valve 公布了 PC 架构游戏机 "Steam Machine" 的初步规格。

10.08 Square Enix 宣布《勇者斗恶龙》全系列将陆续登陆智能手机和平板电脑。

10.08 Square Enix 宣布将推出游戏项目网络融资平台 "Square Enix Collective"。

10.08 PSN 国服开放，引发其与上海自贸区解禁游戏机之间的猜测联想。

10.11 Activision Blizzard 宣布已成功完成从原母公司手中回购 4.29 亿股股票。

Square Enix打造网络融资平台



Square Enix 于 10 月 8 日宣布，将推出游戏项目网络融资平台 "Square Enix Collective"。这是一个类似于 Kickstarter 的平台，独立游戏开发者和小工作室可以在该平台上发表融资项目，向网友募集游戏开发资金。

Square Enix 将会与网络融资平台 Indiegogo 合作，拓宽融资覆盖面。想要通过其平台发布游戏项目的个人与公司，需提交游戏企划书给网站注册会员们进行评估，再经由 SE 方面进行审核，通过之后即可启动融资过程。SE 鼓励开发者采用开放式、透明的游戏研发流程，不断与网友进行沟通，参考玩家意见持续改进游戏。SE 将会开放部分 Eidos 工作室的项目在该平台上进行融资。

《FFX/X-2 HD》发售日确定，《FFX-2.5》公开

Square Enix 终于确定《最终幻想 X / X -2 高清重制版》的日版发售日：PS3 与 PSV 版都将于 12 月 26 日发售，PS3 版定价 7140 日元，下载版为 6400 日元。PSV 版两款游戏单独销售，定价各为 3990 日元，下载版各为 3600 日元。

另外，为庆祝本作的发售，Square Enix 官方将于 12 月 26 日推出官方小说《最终幻想 X -2.5 永远的代价》。该小说由原剧本作者野岛一成亲自执笔，定价为 1470 日元。故事发生在《最终幻想 X -2》事件的两年之后，终于重聚的尤娜与泰达在小岛上过着与世无争的生活。有一天，两人驾船出海遭遇风暴，船只残骸在一座奇怪的小岛搁浅。故事将围绕神秘小岛的真相展开。

系列制作人北濑佳范表示，他很希望《最终幻想 XII》的高清重制版也能在 PSV 上发售，如果《最终幻想 X / X -2 高清重制版》的销量令人满意，SE 可能会着手开发《最终幻想 XII》高清重制版。



没人知道遥远的未来会发生什么，但只要我还是社长，我就会说"目前任天堂的游戏不会出在手机上"。



在最近面向记者和股东的会议上，任天堂社长岩田聪再度强调了"任天堂不做手机游戏"的坚定立场。这也是已故任天堂前社长山内溥曾多次强调的观点。

业界声音

《GTA V》开发人员超千人

Rockstar North 总裁 Leslie Benzies 日前在接受采访时说："现在做个游戏要有 1000 人，这是必要的，但我们不想 1000 人都在一个地方。"被问到《GTA V》的开发人员是不是有 1000 人时，Leslie 的回答是："可能更多，多得多。"他表示，《GTA V》的细节是《GTA IV》的 10 到 20 倍，所以制作人员的数量也要增加数倍。



PS4预订量过150万

著名业界分析家 Michael Pachter 透露，根据他得到的可靠消息，目前 PS4 获得的实际预订量已经超过 150 万台，索尼的产能可能无法满足如此庞大的需求量，首发期间的供应短缺在所难免。Pachter 认为，迄今为止索尼的战略"基本上是无懈可击的"，他认为 PS4 相当"物有所值"。

PS5 也许只是一个手柄加上一个显示器。



《铁拳》制作人原田胜弘认为，PS4 将会是最后一代主机，未来 PlayStation 这个名字将会是一种网络服务的名称，需要的硬件仅仅只是手柄和显示器。

业界声音

www.dgyxd.com

新闻短波 INFO

《武士重生》发起网络融资

Acttil 公司最近通过 Kickstarter 发起了 PS3/PS4 游戏《武士重生(Reborn)》的网络融资项目，目标金额是 20 万美元。游戏预定于 2014 年秋季通过网络下载的方式发行。这是一款第三人称视点多人动作 RPG，以赛博朋克风格为背景。



Xbox One将支持键鼠

微软的 Major Nelson 日前透露，Xbox One 未来可能会支持鼠标和键盘，便于一些为 PC 开发的游戏更便利地转向 Xbox One。

《孤岛危机4》开发中

前“呛辣红椒乐队”鼓手 Cliff Martinez 最近透露他正参与《孤岛危机 4》的开发，本作应该会是一款次世代游戏。

Wii即将停产

任天堂近日发布声明，全球累计销量过亿的 Wii 即将终止生产。这意味着 Wii 的生命周期将远远短于 PS3 和 X360。

《暗影坠落》容量达到50GB

SCE 英国分公司的 Fergal Gara 透露，PS4 首发游戏《杀戮地带 暗影坠落》的容量将达到 50GB。今后 50GB 以上容量将成为次世代游戏的常态。

Capcom欧洲大裁员

Capcom 继美国分公司进行改组之后，近日又宣布将对其欧洲分公司进行大规模改组，预计裁员超过 50%。

《无间龙头》续作

Square Enix 备受好评的游戏《无间龙头》确定已经在开发续作，继续由原作开发商 United Front Games 制作。本作名为《三合会战争(Triad Wars)》，对应平台与发售时间均未公布。

《GTA Ⅴ》已超前作

据英国市调公司的数据，《GTA Ⅴ》在英国发售仅 3 周后，目前已经超过《GTA Ⅳ》迄今为止的累积销量，在英国游戏历史销量榜中排名 12。随着圣诞商季的到来，预计《GTA Ⅴ》还将出现另一波热销行情。

《口袋妖怪》新作开发中

Pokemon 公司社长石原恒和日前向 NHK 电视台透露，一款围绕皮卡丘的《口袋妖怪》新作已经从今年夏季开始启动开发工作。

Valve游戏机Steam Machine规格发布



Valve 于 10 月 4 日公布了 PC 架构游戏机“Steam Machine”的规格。Steam Machine 并没有固定规格，将于今年发给 300 名用户的测试用主机分为几种规格配置，其中最高配置实用了英特尔 i7–4770 处理器，以及 Nvidia 的 Titan 显卡。与普通 PC 一样，这些主机的 CPU 与显卡都可自行更换。Vlave 表示，这次发布的测试机规格并不代表所有 Steam 玩家必备的规格，而是代表了大部分 Steam 玩家想要获得高端客厅游戏体验可能要用到的主机规格。Steam Machine 将从 2014 年初开始正式向普通玩家发售。

◀Steam Machine的手柄造型十分奇特。

Xbox One云技术Rio曝光

据国外媒体报道，微软近日在一次内部会议中展示了 Xbox One 的最新云技术。该技术可能名为“Rio”，演示中利用该技术将《光环 4》的游戏画面即时无线传输到 Surface 平板电脑和 Windows Phone 手机上，而视觉效果将会达到家用机的等级。据称，Rio 技术的平均处理速度将会缩短至 45 毫秒，在单人游戏中可以实现完全流畅的游戏体验，不过在应对多人游戏方面速度还有待提高。微软将有可能利用该技术实现 Xbox One 对 X360 游戏的向下兼容。

AB集团完成股票回购，翻开历史新篇章

Activision Blizzard 于 10 月 11 日宣布其已成功完成从原母公司手中回购 4.29 亿股股票的行动，总斥资 58.3 亿美元。这意味着此次回购行动的推动者 Bobby Kotick 已成为 AB 集团真正的最高统治者。这次回购是通过投资公司 ASAC II LP 公司进行的，其主要股东包括 Kotick 以及腾讯等公司。



Bobby Kotick 发表声明说：“随着交易的完成，我们为 Activision Blizzard 的历史翻开了新的篇章。我们相信所有股东在每股收益的增长以及战略运作的自由度方面都会获得好处。”

此前曾有 AB 集团股东向特拉华州最高法院上诉，指控此次回购存在不公平行为。此次回购完成，意味着 AB 已扫清其独立道路上的所有障碍。

Xbox One被评为年度十大突破性产品

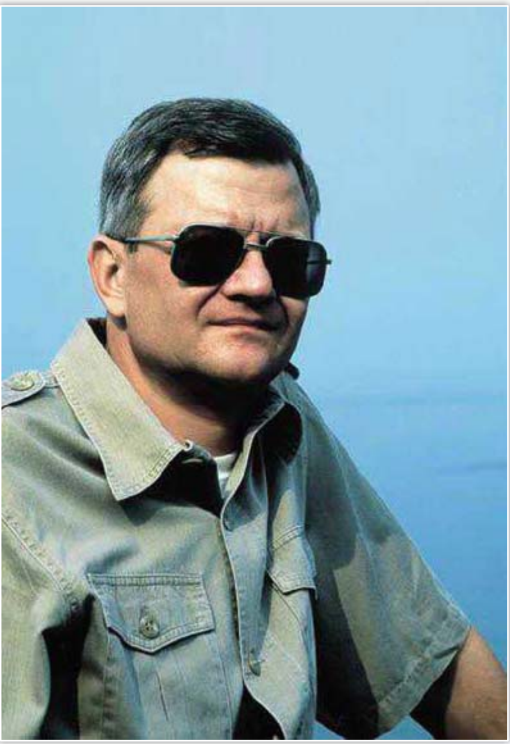


美国《大众机械》杂志日前发表了“2013 十大突破性产品”名单，将 Xbox One 提名为“年度最具创新及革命性产品”之一。

“有些产品是进化，有些是革命。而 Xbox One 是二者兼具。”——《大众机械》如此高度评价 Xbox One。该杂志认为 Xbox One 最明显的提升是其 Kinect 摄像头，其能于黑暗之中“看到”玩家以及同时识别 6 名玩家的技术令人赞叹。

此外，头戴式游戏显示器 Oculus Rift 的创造者、年仅 21 岁的 Palmer Luckey，被《大众机械》评选为“2013 概念世界的十大创新者”之一。

军事小说巨匠汤姆·克兰西逝世



10 月 1 日，著名军事小说家、游戏公司 Red Storm Entertainment 创始人汤姆·克兰西于巴尔的摩医院病逝，享年 66 岁。

汤姆·克兰西于 1990 年代末创办 Red Storm Entertainment，同时创造了“《彩虹六号》系列”。2000 年育碧收购 Red Storm，此后更斥巨资买断了汤姆·克兰西小说的游戏改编权。十几年来，汤姆·克兰西的数十部小说被改编为游戏，是与游戏业结合最紧密的作家。

《刺客信条》新作将锁定埃及

《刺客信条Ⅳ 黑旗》导演 Ashraf Ismail 日前表示，希望将来《刺客信条》将舞台设定于埃及。他说：“古埃及是一个很酷的地方。我们也有非常合理的剧情可以解释为何会发生在埃及。另外 Ismail 透露《刺客信条Ⅳ》的现代部分游戏流程在 3 到 5 小时之间。

《生化危机7》开发中

动作捕捉工作室 House of Moves 的一位原职员，最近在其线上个人简历资料中更新了《生化危机 7》的项目经历，她在该作中担任了服装设计师的工作。据透露，她在 2012 年 11 月到 2013 年 1 月期间参与了《生化危机 7》的开发工作。

House of Moves 位于洛杉矶，曾经为《战神 Ⅲ》、《光环 致远星》、《COD 黑暗行动》等游戏完成了动作捕捉工作。

新闻短波

INFO

《索尼克》新动画片

世嘉宣布，《索尼克》的新电视动画片将从 2014 年开始在美国 Cartoon Network 播出。该剧名为《索尼克爆炸（Sonic Boom）》，总共有 52 集，每集 11 分钟。



将定义次世代游戏的不是 Xbox One 和 PS4，而是 Steam Box 和 Oculus Rift。



《战争机器》缔造者 CliffyB 日前表示，以他作为玩家的直觉来判断，真正对业界具有突破性意义的不是新一代游戏机，而是类似于 Steam Box 和头戴式显示器 Oculus Rift 的新概念产品。

业界声音

GameStop扩招1.7万人迎旺季

虽然全世界都在唱衰游戏零售业，但今年圣诞商季随着 PS4 和 Xbox One 的到来，美国游戏市场预计将强势复苏。对此零售商的嗅觉最为敏锐。



近日，最大游戏连锁店 GameStop 宣布将在美国招聘 1.7 万人以应对今年的销售旺季，招聘的职位包括销售员、二手机器翻新技术人员以及仓管人员等。这些新招聘人员以兼职为主，可轮班，旺季过后也将有一部分人员转为全职。

他们是聪明人，能够认识到自己做的一些事不怎么招人待见，这是好事。



谈到微软改变 Xbox One 的规格与规定，SCE 全球工作室总裁吉田修平表示，微软能这么快做出反应表示他们很聪明，他还说“这段时间对他们来说肯定很艰难”。

业界声音

如今独占对于主机厂商来说只是一种用来吹嘘的噱头而已，独占对谁都没有好处。



SCEA 副总裁 Adam Boyes 表示虽然独占能提高主机销量，但对于主机厂商和开发商来说都不是一种价值最大化的有效手段。

业界声音

“《FF》系列”、“《DQ》系列”将全面登陆手机平台

Square Enix 于 10 月 8 日宣布，从今年冬季开始，《勇者斗恶龙》全系列（九代之前）将陆续登陆智能手机和平板电脑。同时 SE 也将为手机平台打造一款全新的《勇者斗恶龙 怪兽篇 Super Light》。Square Enix 还公布了《勇者斗恶龙Ⅷ》的游戏画面，针对手机特点采用竖屏显示，操作界面也针对手机游戏特点进行了最适化调整。本作发售时间未定。

不止是“《DQ》系列”，“《FF》系列”也将全面登陆 iOS 和 Android 平台。Square Enix 制作人时田贵司透露，继之前的多部《最终幻想》手游版之后，在系列中具有极高地位的《最终幻想 VI》也将于今年冬季推出手游版，而且并非简单移植，可以说是针对手机特点进行重制的游戏。《最终幻想 VI》手游版的战斗系统将有所改变，遇敌率也将降低，让玩家无需将过多时间浪费在升级上。游戏画面也会有所强化，虽然仍是 2D 画面，但清晰度会提高。







最后时田贵司说：“我们有无数的《最终幻想Ⅶ》拥趸，公司内部也有很多。如果这些手游项目获得成功，我们也将开发《最终幻想Ⅶ》的手游版。”

新闻资讯 游戏情报站

进击最前线



进击最前线改头换面啦！鉴于之前的版式有不少读者反映比较沉，凸显不出新作的冲击感，所以这期改用了新的版式登场。当然，作为新的栏目，各方面还在摸索中前进，因此各位读者如果有好的意见，不论版式还是内容方面的，都请尽情地向我们提出，让我们把这个栏目做得更好，谢谢大家。我们的邮箱是 ucg@ucg.cn

栏目主持 **宇宙人**



新角色参战，新的战国物语再度开始！

战国无双4

本期最瞩目

战国无双4

●简介

“《战国无双》系列”正统第4作正式公开！不知不觉，前作《战国无双3》发售至今已经4年了，这段时间内经历了《三国无双》两部正统作，还有《无双大蛇》以及各种资料片和各种动漫改编的《无双》大量推出。好不容易终于回归到日本本土的战国时代了。

从目前已公开的情报可知新增的角色有真田信之和大谷吉继，而在3DS的《战国无双 编年史2nd》中新登场的藤堂高虎、井伊直虎、柳生宗矩也会藉由本作正式登陆正统作，参战角色将超过50人！旧武将无论造型还是动作都会发生较大的变化。系统方面增加了可以迅速拉近与敌人距离的“神速动作”、锻炼槽升到最高时攻击力提升的“无双极意”等。让角色的成长系统焕然一新。

游戏的主要模式“无双演武”会分成两部分，分别是以描写在九州、四国等地方活跃的武将为中心的“地方篇”，以及讲述战国时代结束的“天下统一篇”，故事也会基于史实展开。 【文：宇宙人】

- ●机　种：PS3、PSV
- ●类　型：动作
- ●开发商：Koei Tecmo
- ●发售日：预定 2014 年春

●亮点细数

角色总数超50人

系统再次进化

剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星

剧场版 魔法少女まどか☆マギカ The Battle Pentagram

●简介

借着新篇剧场版上映的势头，人气动画《魔法少女小圆》宣布再次游戏化。不过跟之前的迷宫RPG不同，本作将会是一款动作游戏。制作人跟前作一样是富泽佑介，他同时也是“《噬神者》系列”的制作人。本作将会在动画版的基础上进行改编，游戏流程为白天推进剧情培养好感度，晚上讨伐魔女。游戏对应游戏人数只有1人，但玩家可以选择一位魔法少女作为AI同伴，两位角色一起进入迷宫。

此外，本作在TGS上还放出了试玩版，从中可以窥探到，游戏中通过升级可以让魔法少女学会各种华丽丰富的专属魔法，比如麻美的“Tiro finale”、晓美焰的“时间停止”等。出战前可以装备三种魔法，每种魔法都有散热时间，但是散热过程可以切换其他招式使用。消耗了MP之后可以按Select键消耗“灵魂结晶”来恢复。无论系统和场景设计都非常重视原作还原。

【文：宇宙人】

- ●机　种：PSV
- ●类　型：动作
- ●开发商：NBGI
- ●发售日：2013 年 12 月 19 日

●亮点细数

对原作高度还原

丰富的技能系统



超人气动画改编，3D动作游戏登场！



魔笛 新世界

マギ 新たなる世界

●简介

藉由动画第二季决定制作，《魔笛》的游戏新作也顺势公开。本作将会在动画第二期的基础上进行改编，剧本将包括辛德利亚王国篇和马格诺修泰德篇的内容。还可以挑战赛共的 61 层迷宫，迷宫里有大量生物和巨大敌人阻挠玩家前进。本作的角色追加了各种各样的新动作，还有新必杀技加入，原作粉丝不容错过。前作通过 DLC 才能使用的角色练白龙和摩兒迦娜的眷属器版在本作初期就能使用登场。此外本作还有跟前作存档联动的特典衣服，具体内容还有待确认。

【文：宇宙人】

●机　种：3DS
●类　型：动作角色扮演
●开发商：NBGI
●发售日：预定 2014 年春

●亮点细数

新角色加入，内容个更加丰富
剧情与动画第二季同步推进

幕末时代的摇滚革命！



幕末 Rock

幕末 Rock



●简介

MMV AQL 公开了一款主题为“以歌声战斗的幕末革命”的文字冒险游戏《幕末 ROCK》，故事讲述日本幕末时期，幕府利用作为最高爱获（日语里跟“顶级偶像”谐音）的新选组以洗脑歌“天歌”来实现对国家和人民的支配，实现天下太平的景象，但是追求正义和自由的志士坂本龙马不满这个现状，决心要用摇滚的力量来改变这个国度。一场围绕着国家的命运，新选组（顶级偶像）VS 志士（摇滚乐手）的战斗即将爆发，用雷舞（Live）来解放民众的内心，男人们为了理想而展开了战斗。

虽然官方把本作定义为文字冒险，但是从公开的截图来看本作有类似《初音未来 女歌手计划》那样的音乐游戏模式，详细情报还有待公开。

【文：宇宙人】

●机　种：PSP
●类　型：文字冒险
●开发商：MMV AQL
●发售日：预定 2014 年 2 月 27 日

●亮点细数

另类的和风音乐物语
搞怪十足的剧情设定

东京新世录 行动深渊

东京新世录 オペレ-ションアビス

●简介

借本作是由《迷宫 X 血统》的开发公司制作的全新 3D 迷宫 RPG 游戏，游戏的世界观继承后者，舞台也是架空都市东京都日轮区，前作的角色也会在本作登场。故事讲述 20XX 年东京受到名为“异形”的怪物袭击，警察和军队都束手无策的情况下，有一帮少男少女结成的小组“X”毅然踏入了异形横行的迷宫“深渊”里面，歼灭敌人。本作的人设由**クロサワテツ**和冲史慈宴负责（代表作《魔眼凝望》）。玩家可以选择 6 位角色组队，进入异空间化的迷宫中打怪升级推进剧情。而且通过联网，还能在迷宫中看到其他玩家遗留下来的攻关提示。

另外，购买了前作《迷宫 X 血统 无限》的玩家还能通过联动的方式获得让所有敌人等级 +5 的道具，提高游戏挑战性。

【文：宇宙人】



●机　种：PSV
●类　型：角色扮演
●开　发商：exp-inc
●发售日：预定 2014 年 1 月 23 日

●亮点细数

硬派的3D迷宫RPG
精美的人设与CG


萌萌的拓麻歌子为梦想而奋斗!

拓麻歌子 青春的梦想学园

たまごっち！せ–しゅんのドリ–ムスク–ル

●简介

电子宠物《拓麻歌子》系列”再度公开新作，这次的作品以“梦想学园”为舞台，以校园生活为中心展开，目标是成为拓麻歌子星第一的圆梦者。在梦想学园里面有4个学科，分别为机器人科、演艺科、美容科和音乐科。每个课都有大量不同的小游戏，比如在机器人科里面有制作机器人的小游戏，还有控制机器人进行障碍赛的小游戏等。除了学科之外，玩家还可以自由加入各种课外活动部，当中有比如在走廊自由奔跑的“打扫部”等奇怪部门，自带的小游戏很多，而且玩法也颇为丰富。总的来说是一款面向幼儿或者低年龄层玩家的作品。【文：宇宙人】

- ●机　种：3DS
- ●类　型：模拟育成
- ●开发商：NBGI
- ●发售日：预定2013年11月7日

●亮点细数

轻松简单
面向年幼玩家


打造平凡而悠闲的小镇生活

小镇物语

ホ–ムタウンスト–リ–

●简介

《牧场物语》系列”制作人和田康宏制作的全新模拟经营类游戏《小镇物语》公开！本作担任人设的是《口袋妖怪》系列”人设之一的にしだあつこ，音乐则由植松伸夫的音乐公司DOG EAR负责。主人公有男女两种性别可以选择，玩家将会在游戏的村子里经营一家商店，最初只是一家从婆婆那里继承过来的小店，但是通过经营会慢慢壮大，商品会越来越多，店面也会变得更加漂亮。而村子里的人们各自有不同的梦想和烦恼，玩家可以跟他们接触交往，解决他们的烦恼或者实现他们的理想，一起编织出丰富多彩的故事。游戏中收录的事件数量将超过500个！　【文：宇宙人】

- ●机种：3DS
- ●类型：模拟经营
- ●开发商：Toybox
- ●发售日：预定2013年12月12日

●亮点细数

《牧场物语》制作人的全新作品
丰富的故事容量

NATURAL DOCTRIN

NATURAL DOCTRIN

●简介

9月9日的SCEJA发布会上，角川Games公开了一款面向PS4、PS3和PSV的全新作品《NATURAL DOCTRIN》。作为随PS4在日本首发的日式作品之一，本作近日终于公开了较为详细的情报。本作的舞台是一个亚人种和人类共存的奇幻世界，人类使用剑与魔法抵抗着亚人种的威胁，而主人公Jeff是城塞都市的坑道开发团护卫，他为了梦想而与同伴展开冒险。本作详细的战斗系统尚未明确，不过从已公布的情报可以得知战斗画面能在第三人称越肩视角和俯视角之间切换，角色可以跟其他同伴进行战术连接获得各种连携效果等等。因为是SRPG，所以本作有“阵地”概念，我方角色要进入敌方阵地才能攻击敌人，但是回合结束后会回到自己的阵地。此外还可以藏在障碍物背后进行攻击，位置、地形对战斗也有很大的影响，战术空间非常灵活。【文：宇宙人】

- ●机种：PS4/PS3/PSV
- ●类型：策略角色扮演
- ●开发商：角川Games
- ●发售日：预定2014年2月22日

●亮点细数

日版PS4首发游戏之一
奇幻而庞大的世界观
场景联动要素丰富


次世代的SRPG登场!





索尼子 更亲密互动

モット！ソニコミ

●简介

之前7月18日举行的“WF2013 夏”展会（展示、推销手办的大型展会）索尼子的舞台活动中除了公布了《索尼子育成计划》之外，还公布了PC平台的《索尼子 亲密互动》（ソニコミ）将会移植PS3。到了最近，移植版的详细情报公开了。本作的卖点是与Nitro+旗下的人气虚拟偶像超级索尼子互动，玩家将会扮演索尼子专属的摄影师，开展各种摄影工作以及进行平日的互动，将索尼子培养成顶级模特同时与她培养感情。游戏分文字AVG模式和摄影模式，摄影模式下能让索尼子穿上各种性感或可爱的衣服，摆出各种动作进行拍摄，非常养眼。此外，游戏发售后还会通过DLC追加更多的衣服。【文：宇宙人】

●平　台：PS3　●类　型：文字冒险
●开发商：Nitro+
●发售日：预定2014年3月20日



●亮点细数

养眼的杀必死要素
丰富的换装系统





邪恶联盟 凡尘之神 终极版

Injustice: Gods Among Us – Ultimate Edition

●简介

《邪恶联盟 凡尘之神 终极版》是原作的加强完整版，将在下月登录多平台。其中PSV版本由Armature Studio开发，不仅会很好地继承PS3版的光照效果、可破坏场景和60帧的画面素质，还将支持ad-hoc多人模式和Wi-Fi多人模式，在故事模式中的迷你游戏和S.T.A.R.实验室任务里还会用到触控操作。内容方面，会包含主机版的所有DLC，其中有众多DC漫画英雄、40款角色外装及60个任务，原价高达120美元的游戏内容在开篇就能全部享受到。另外，用到手柄触控板和分享功能的PS4版也会在今后发售，有兴趣的朋友不妨多加关注。【文：AQ】

●平　台：PSV
●类　型：格斗
●开发商：Aquaplus
●发售日：2013年11月28日



●亮点细数

包含所有DLC
漫画英雄对决

www.dooland.com



尘埃克星
Dustforce



●简介

这是一款非常有创意的平台动作游戏，虽然游戏的画面只是8Bit风格，但可别小看它哦，玩家可以选择四位个性迥异的清洁工，在各种各样的场景中清理各种尘埃，关卡有50个以上，无论是铺满枯叶的森林还是充满幽灵的屋子，应有尽有。玩家将在这些舞台中清理地面和墙壁上的尘埃，还需要靠攻击来打碎一些大块尘埃，这些尘埃里面还有一些类似动物、书籍等可爱物收集哟。除此之外，玩家还需要依靠跳跃来回避地面的尖刺攻击。完成关卡后，游戏还会针对玩家的清洁程度、完成时间和所找到的要素进行评价，以更高的分数为目标前进吧!

【文：时雨】

●机　种：PS3、Xbox360、PSV
●类　型：平台动作
●开发商：Capcom
●发售日：未定

●亮点细数
多样化的关卡体验
充满乐趣的游戏收集



SOMA
SOMA



●简介

“本作是由Frictional Games所开发的科幻恐怖游戏，故事发生在一个科技高度发达的时代，在一些机械工程师身边，发生了一连串令人毛骨悚然的事件。目前游戏的具体内容仍未明确，但是可以在目前的公布视频中可以了解到，玩家将会在一个近乎疯狂的实验室醒来，在惊讶自已所在的处境之余，还要尽快逃出这个鬼地方，并且弄清楚这个鬼地方究竟发生过什么事情。游戏细节方面，气氛营造相当出色，音效细致入微，环境也有一种特殊的压抑感，让游戏变得更神秘。值得一提的是，在视频最后，有一个奇怪的大脑装置，这会不会是一个突破口呢？让我们翘首期待吧!

【文：鱼楠】

●机　种：PS4
●类　型：动作冒险
●开发商：Frictional Games
●发售日：2015年内

●亮点细数
清晰可辨的心跳声
代入感极强的环境音效
《失忆症》的姊妹篇

狙击精英Ⅲ
Sniper Elite　Ⅲ

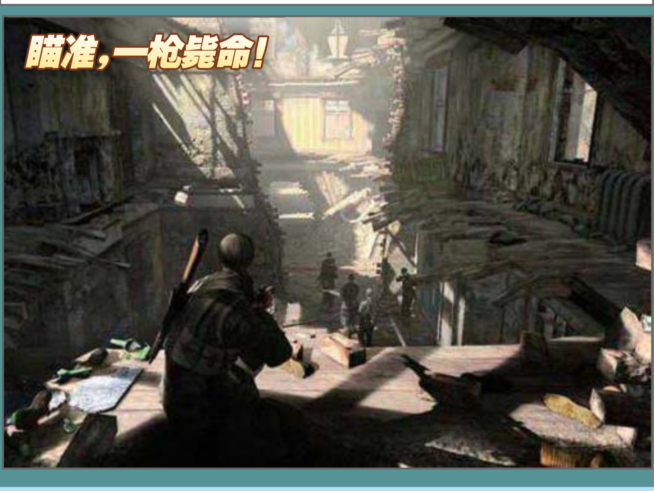


●简介

相信喜欢枪战的军事迷玩家们都希望有一款游戏可以重现狙击的感觉吧？“《狙击精英》系列”正是这样的一个游戏系列。游戏的系统设计非常的严密，玩家在狙击时需要考虑风向、重力、枪口速度和跳弹的因素，贴近现实，但上手难度并不算高。而且游戏有着非凡的演出效果，一击必杀时有冲击力的画面特写。作为系列的最新作，舞台移到了沙漠环境的北非，从视频宣传片中可以看到狙击车辆的画面，我们可以推测本作可能会加入相关的要素，具体内容请留意杂志的后续报道。

【文：时雨】





●机　种：PS4、Xbox One、PS3、Xbox 360
●类　型：动作射击
●开发商：505 Games
●发售日：预定2014年内

●亮点细数
严密的狙击系统设计
一枪毙命的快感

热点追踪

NEWS REVIEW
深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

制造属于中国游戏业的首款3A级大作

《杀手 47 赦免》制作人 Tore Blystad 的中国旅程

五年无疑是任何人生命中一段重要的时光，而对于 Tore 和特工 47 号来说，五年更是意味着许许多多的变化，前者靠着无与伦比的天赋和努力拼搏，逐渐从《杀手 47 血钱》的艺术总监晋升为《杀手 47 赦免》的首席制作人，后者也经历了漫长的岁月，最后在系列粉丝们满怀期待的目光中于 2012 年在《杀手 47 赦免》中隆重回归，并在已经成为主流的次世代平台上大展身手，再一次重振了终极刺客的威名。这五年间，两人已经融为一体，难舍难分。在 47 重出江湖的一年后，Tore 再次来到了中国，不过和上一次为《杀手 47 赦免》进行考察不一样，这位已经从业 20 年的游戏制作人有了新的想法，那就是为中国这片酝酿着未来游戏业庞大市场的国度，打造第一款 3A 级的游戏作品，并借此将中国的游戏业，带向整个世界。

贵客来临

因为 SCEJA 和 Capcom Asia 的大力支持，UCG 的各位小编们都曾有幸采访过为数不少的名制作人，但能够迎来一位知名制作人的拜访实在是令人始料未及。10 月 7 日——也就是国庆假期最后一天的中午 12 点，在合作伙伴凌超先生的带领下，《杀手 47 赦免》的制作人 Tore Blystad 来到了编辑部的所在地，在享用了一顿丰盛的午餐后，我们带领着凌先生和 Tore 参观了一回编辑部，并对这位亲身参与了三部“《杀手 47》系列”作品开发的制作人进行了采访。

关于杀手 47



稀饭（下文将以饭简称）：欢迎来到中国，Tore。

Tore Blystad（下文将以 Tore 简称）：谢谢，很高兴能够来参观 UCG 的编辑部，它和我见过的其他编辑部很相像，看来全世界的游戏新闻从业者都有着类似的审美。不过我特别欣赏你们那涂成蓝色的通风管道。

饭：谢谢夸奖，那么，让我们进入正题吧，我们希望把这个采访分成两个部分，第一个部分，是和你过去的工作有关，主要是一些关于“《杀手 47》系列”的问题。

Tore：很好，请问吧。

饭：请问你总共参与过几款《杀手 47》的游戏开发？

Tore：我在 IO Interactive 工作了十年了，前后参与了三款《杀手 47》游戏的制作，先是《杀手 47 合约》，当时我是关卡设计师和美工，而在《杀手 47 血钱》中，我开始参与更

中国游戏工作室初步建立指南——Tore 的中国行日记

在 Tore 决定来到中国，并开展自己的另一番事业时，他把自己视为一个探索者——而他也的确是，因为虽然我们的国家早已高度发达，但在游戏——尤其是家用机游戏业上仍然是一片荒漠，我们有着丰富的人才资源，但缺乏打磨，也没有成型的家用机游戏商业体系，他必须就地取材，用现成的人力和物力来打造一个可以创造出优秀游戏的工作室。尽管前路有着许多困难，但 Tore 对于中国市场还是充满了信心，所以在一路开展自己的新事业时，他也把过程记录下来，分享到自己的博客上，让整个世界的游戏界从业者能够看到他是如何在中国开展自己的新生活，而同时这记录当中也有着对后来者们的建议和指导，也就是说，这小小的博客，就是一扇能够让整个世界窥见中国游戏界现状的窗口。在取得了 Tore 的同意后，我们非常荣幸地节选翻译了部分他所写的博客，让各位读者可以看看在一位外国制作人眼中，我们的国度，有着什么样的独特之处。

●自我介绍

我名叫 Tore Blystad，是一位 39 岁的挪威人，并且在从业以来就一直进行着游戏开发的工作。当我 13 岁的时候，我就开始接触电子计算机，并且在阿米加计算机和超级任天堂家用机崛起的年代就开始涉足游戏开发，一路见证了无数个游戏平台、世代和开发手段的起起落落。最开始，我在挪威一家名叫 Funcom 的游戏制作公司就业，不久后跳槽到位于丹麦哥本哈根市的 IO Interactive，加入了举世闻名的“《杀手 47》系列”开发小组。

从场景美工、关卡设计师和概念艺术家这样简单的职位做起，终于在《杀手 47 血钱》中，我坐上了艺术指导的职位，并在和更多经验丰富的开发者们紧密合作后，迎来了这个系列的新挑战，也是最终极的挑战，那就是《杀手 47 赦免》。



▲虽然成名于《杀手 47 赦免》，不过早在《杀手 47 合约》制作时 Tore 就已经是系列的开发者了。



■《杀手 47 赦免》其实做出了不少大胆的尝试，例如创造了这群打扮性感的“圣徒”美女杀手。



■黑暗风格某种程度上还是延续到了《杀手 47 赦免》当中，例如这张场景概念原画就是对黑暗风格延伸后的结果。

多的工作，包括概念原画、光源和关卡设计，并且最后成为了艺术指导。而在《杀手 47 赦免》中，我一开始仍然是作为艺术指导参与工作，不过最后一步步成为了游戏制作人，并且还担任了很多其他如概念原画之类的工作，毕竟这是一个庞大的项目，需要兼顾到许多的地方。我们当时专注于故事叙述和设计出有趣的世界，所以我没有停下脚步，而是不断地学习，不断进步，以适应制作这款游戏的要求。

饭：令人钦佩，不过我相当好奇，《杀手 47 赦免》其实在 2007 年就已经公布，但直到 2012 年才正式发售，是什么原因让这款作品需要耗费五年的时光去打造？

Tore：在那时候，IO Interactive 对于这款作品有着很高的期盼，但我们自己所使用的引擎变得日渐老旧，这款引擎一直发展，支撑了许许多多的作品，包括前四部《杀手 47》，还有《凯恩与林奇》和《迷你忍者》两个系列的好几部作品。终于，它变得无法再适应整个时代的需要，我们不得不从零做起，制作一个全新的引擎，起码能够胜任下一个十年的需要，甚至是更长，因为毕竟我们无法完全预料到硬件领域的发展。

这个新引擎并不只是工作的很快——无论是在 PC 还是在家用机平台上，同时也是一个使用能够变得非常便捷有效的工具。为此我们和引擎组花费了足足数年的时间去完成这个目标，就现阶段来说，我可以用一个比较安全的说法，那就是我们还是低估了制作一个新引擎的难度，同时也因为我们对于这个引擎有着非常独特的要求，例如要符合《杀手 47 赦免》中对于光源营造的标准，所以这个过程变得更是艰难。

但最后我们还是成功了，而且引擎的改造令游戏的制作过程变得更为独特。例如在老引擎上，我们制作物品的时候基本上还是以一个个方块为单位，所有东西都被做到一个个方块框架中，组合起来就像是拼积木，虽然方便，但也非常僵硬，无法给人以真实感。而在新引擎中，一切东西看起来都像是经过手工制作，不再是那么方方正正，也就是像真实的物件一样，总有着一定程度的不完美。所以在《杀手 47 赦免》中，每一个房间都是“手工”打造，而不是放在预制的模板中构建。这样会耗费很多人力和物力，但效果非常好。不过也正因为如此，这款作品花费了我们比以往更多的时间去打造。

饭：我是否可以认为这个引擎其实也是对应新世代的主机打造，也就是 PS4 和 Xbox One？

Tore：是的，而且我必须这么说，现在游戏业中太过依赖第三方引擎是一件很危险的事情，例如腾讯在最近收购了 Epic 很大一部分的股份，如果，只是如果，腾讯买下了整个 Epic，然后宣布只有自己旗下的工作室能够使用虚幻引擎，那事情就变得很不妙了。因为很有可能在他们这么宣布的时候，我正在用这款引擎打造游戏，而且已经做到一半——甚至是快做完了，那对整个工作室来说都是一种毁灭性的打击。

饭：很有道理。接下来我想要问一个比较个人化的问题，我很想知道对于 47 号特工的未来，IO Interactive 有什么计划？当他在第一作中逃出研究所——又或者他以为自己是逃出了研究所时，47 已经是 30 岁了，而在这之后他经历了一大段充满了杀戮和背叛的生活。但这种日子总有走到头的一天，到底这个英雄以后会何去何从？

Tore：哈哈，没错，在 IO Interactive 当中，我们不止一次地谈到过这个问题。不过对于我们来说，考虑一个角色的发展其实并非是预设在某种生命轨迹逻辑上的，而是取决于我们要把什么样的元素和内容带入到这个故事和这个角色身上。我这里有一点东西可以让你们看看。（Tore 取出了他的 iPad）在开始设计新的《杀手 47》游戏前，我们都会有一个类似于头脑风暴的阶段，在这个阶段，游戏本身要如何制作还没有到实际操作的阶段，我们会不断地讨论和思索，并研究各种方案的可行性，而在这个时候，我们会画出一些有趣的概念艺术原

和前作比起来，《杀手 47 赦免》面向的是新世代的平台，面对技术上的全面进化，我们也寻求着产品自身的全方位提升，包括技术水平、游戏设计、游戏性甚至是故事描述的手法和产品本身的价值。当时我已经逐步晋升为艺术总监和游戏的首席制作人，工作涉及到了游戏制作的方方面面，哪怕已经在行业中呆了十多年，我还是有着许多的新知识需要去吸收。对于自己最终达成的结果，我感到非常自豪，在近乎不可能的情况下，我们把游戏中的每一个部分都做到了完美，而我也学到一点，只有在努力把一件已经极为完整的事物打磨得尽善尽美时，我们才有可能超越自我，更上一层楼。

所以，我开始追求一些更大的目标，还迎来了我职业生涯中——或者甚至是我人生中最根本性的转折，那就是把全家带到了中国的上海，与一些朋友和来自中国游戏产业的同事，开始了新的尝试。

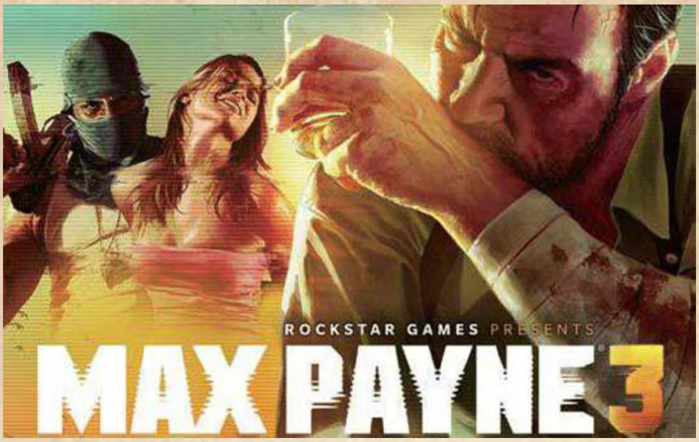
●为什么选择中国?

早在 2007 年，我第一次来到上海，是为了帮助 IO Interactive 寻找旗下项目的新灵感，尽管进行了长达一个星期的亚洲商务培训和学习当地习俗，对此满怀兴奋的我们还是无法想象上海这个现代化城市对我们带来的强烈情感冲击，尤其对我个人来说，才到上海的第一天，我就拥有了三个最强烈的印象。



▲哥本哈根和上海之间的市景差异。

第一个，当然是上海本身，如此美妙，如此庞大，如此酒红灯绿，如此纷纭琳琅，简直是一个狂野而



▲酗酒的 47 会不会像是新版的老马那么充满了魅力？虽然的确令人好奇，但恐怕我们是无缘得知了。

画，它们不一定会成为游戏的最终创意，大部分时候刚展示出来就被毙掉了，但有一些的确很有趣，例如这个。（Tore 展示出了一张描绘了身处在哥特风格场景中的 47 号特工的概念原画）

饭：噢，这个可是满满的黑暗风格。

Tore：对，用我们当时的话来说，就是典型的蒂姆·波顿（《剪刀手爱德华》、《僵尸新娘》、《圣诞惊魂夜》）风格。当然，这很大程度上意味着故事要加入一些灵异风格的内容，所以我们没有全盘采用，只是将里面一些有效的元素吸收到了游戏当中。另外一个典型例子就是这个。（Tore 展示了一张画着一脸大胡子，穿着破烂衣服的 47 号特工的概念原画）

饭：这，这是个流浪汉版的 47？

Tore：是的，当时我们的游戏监制人画出了这么一副图画，并跟我们说，如果 47 变成了一个无家可归的流浪汉，这个故事会不会变得更有意思？

饭：哈哈哈哈，这可真是个前所未有的新想法。

Tore：可是我们面对的问题也很大，首先很重要的一点就是，按照剧情设定，47 根本就没有毛发，我们要怎么把他变成一个留着大胡子，不修边幅的流浪汉呢。所以这个点子还是没有被采用，同时这也是游戏开发的一个必经历程，那就是我们必须度量到底可以把这个角色带到什么样的境况才是极限，而有一些情况对于这个角色来说就是不可能的。当然，有时候情况也不是那么绝对，例如在某个创意里，我们为 47 添加了一位伙伴，一条只有三只脚的狗，而他自己也变得相当落魄，就像是这幅图里的样子。（Tore 展示了一张画着眼神颓废，拿着酒瓶的 47 带着一条狗在街上漫步的概念原画）

饭：这回他看起来可真是饱经沧桑，有点让我想起了《超越罪恶》。

Tore：事实上这个创意甚至早于《超越罪恶》，很早很早之前，那时候根本还没这部电视剧。同时我们也会对一些场景进行考察并临摹，例如这张图画中展示的是芝加哥的环线列车轨道，我们想要看看能不能在场景中制造出这种有趣的环境元素来，又或是把场景变得更黑暗更混乱，但仍然可以把《杀手 47》的游戏模式添加进去。喔，看看这一张。（Tore 展示了一张 47 依靠在吧台上，穿着简陋白色背心，手拿装有一指高威士忌酒杯的概念原画）

饭：马克斯·佩恩？

Tore：是很像，不过这个创意也是远早于《马克斯·佩恩 3》。当然了，最后这些元素都没有被完全采用，毕竟某些显得过于疯狂，不能够再融合到游戏中，所以我们只是吸收了其中有趣而可行的地方，而不是全盘采用。这就是制作中会遇到的一个挑战，我们需要把游戏做出新的内容来，让玩家有不一样的体验，但同时又不能够完全从玩家熟悉的地方跳脱开来，让他们感到玩的不再是一款“《杀手 47》系列”的游戏。为此我们很多有着自己想法的内容都会被摈弃，例如我们曾做了一个很有感觉的《杀手 47》开场，但最后也因为版权和创意上的问题而被弃用。

饭：说到视频，我就想起电影，就你个人来说，你觉得《杀手 47》的电影怎么样？

Tore：（大笑）其实，《杀手 47》的电影对于整个品牌来说是很有益处的一次尝试，事后我们调查时会发现，很多人是在看了《杀手 47》的电影后才按图索骥地找到并玩上了《杀手 47》的游戏。在我看来，好莱坞的电影人只会做在他们看来是对的事，而不会在意题材来源的感受。他们只会考虑如何让一部电影能够赚到钱，而不是遵循我们的规则，所以你可以看到电影里出现了女主角，而实际上《杀手 47》的故事是很难容得进一个女主角的。就算是这样，这部片子在我看来还是挺可以的，其实导演自己对于游戏也有着热爱之情，所以某些镜头看着就充满了 TPS 的感觉。它当然没有像《变形金刚》那么成功和火爆，但还不算令人失望，所以最近我也听到消息说他们还要再拍一部关于《杀手 47》的电影。

从另外一方面来说，要把《杀手 47》的故事改编成一部电影其实并不是那么容易的工作，只有极少数人能够将其成功打造成一部好作品，所以我们其实也不知道应该去选择谁干这么一件事情。当然了，《古墓丽影》的电影也还是相当不错的。

饭：那的确是，一切都要归功于女主角安吉丽娜·朱莉。

Tore：正是她让这两部片子看起来显得那么棒，不然我估计就没人看了。（众人大笑）



▲虽然肯定满足不了玩家的期待，但其实《杀手 47》的电影倒也从另一个方面协助了品牌本身的发展，也算是有功劳。

关于新作

饭：好了，我想关于《杀手 47》的问题已经提的够多了，让我们来谈谈你将要制作的新游戏吧。

充满了变数的城市。

第二个，是遇到了凌超，我们参观的一个中国工作室中的制作人。他才华横溢，充满了魄力和行动力，而且思维方式非常地西化，使得我们之间的交流变得畅通无阻。我们很快就找到了共同语言，并且令我觉得自己和他会在将来的某个时刻找到合作的机会。

第三个，是遇到了我的妻子，就在到达中国的第一个晚上，在一种完全是出乎意料的情况下。在认识她之后的两年间，我们通过漫长的距离保持着一种逐渐加深的关系，最终我于上海结婚，而她搬到了丹麦。

因为这三个原因，我最终选择了中国作为我事业的另一个新起步点。

●落地生根

从哥本哈根到上海的航班长达 18 个小时，虽然还不到一天，但在带着两个孩子——一个只有四个月大，另一个也只有两岁——的情况下，这简直就像是一段永恒的旅途。幸好他们的旅途中都恰时地陷入了沉睡中，所以我和妻子总算还是有了点休息的时间。

而在下机后，时间过得飞快，头五天的时间里，我们顶着时差，忙着操办一切生活在异乡时所需要进行的手续和工作，有时候我还得去费事地办手续，把在丹麦那边的资金转移到上海，以支付各种费用，包括新家的那一整年的房租。从好的一方面看，今年内我们再也不用为房租费心了。

同时，我也开始了前去专门的艺术学院招募工作室成员的准备，首先，我得完成一套对于公司和自己还有未来工作内容展望的介绍，然后交给其他同事去翻译，并删除一些可能会导致版权问题的图片。除此之外，我还面临一个新挑战，因为妻子忙于照顾小儿子，我必须把才两岁的大儿子 Karl 带去工作……

最后，我们预留了大概 45 分钟的时间，想着前去学院应该是不成问题，但我们太小看上海的交通堵塞情况了，最后我们不得不打电话给学院，将演讲推迟了半个小时。幸好和交通比起来，演讲还算顺利，我们也想要尽量显得严肃一点，尽管我们带着一个只有两岁大的孩

www.docin.com



Tore：我可以怎么说呢，这是一个，科幻故事。不是赛博朋克那种夸张的未来风格，是以现实为背景，不过有一定的超现实元素。

饭：像是《监察风云》？

Tore：不，某种程度上《监察风云》的主题还是非常科幻的，我们暂时还不想要接触 AI 或电子科技这一方面的内容。而且除了科幻，这款作品还有一点恐怖要素。没有到《生化危机》那么强烈的地步，某种程度上，它像是《杀手 47》走向了不同方向后产生的结果。如果非要找一个例子，我会说它很像《X 档案》。也就是在一个现实的世界中，有一些超现实的事情正在发生的典型例子。当这些事情发生时，一般民众无法解释他们看到的事情，不过总会有知道内幕的专业人士前去处理，这就是故事的开始。

我们暂时还没有太具体的内容能够给出来，因为现在我们的情况是刚刚建立好一个团队，主要的工作内容暂时还是停留在概念上的。这次我们会带来一些概念原画，还有 3D 建模，希望能够给你们展示一下游戏带来的基本印象。关于这个游戏，其实早在我尚住在丹麦时就开始制作了，那时候我仍然在处理出国的事情，而公司这边找到了一位有经验的关卡设计师，曾经为育碧工作过，所以他有一定的游戏策划经验，基本的关卡设计由他来制作，然后录制出进行关卡的内容，并传给我。在观看后，我会花时间和他讨论如何修改，来进一步优化内容的方方面面。这对于我们两者来说都是种挑战，尤其是对于那位关卡设计师，毕竟他需要用这种奇特的方式和我一起工作是非常不容易的。

在这个阶段，我们主要在制作的内容除了关卡，还有概念原画。这对于我们的新成员来说也是一种新的体验，而且和他们在学校学到的绘画方式非常不一样。他们不能只是绘画，还需要思考。

饭：像是思考如何构造图像?

Tore：对，但不仅仅是这样，他们还必须考虑许多方面，例如这个静态的画面里有着什么样的故事，里面有着什么样的文化元素。我希望他们能够更深入地去研究如何叙述故事，不只是把这个世界营造得很美丽，还要让别人感受到其中所蕴含的历史和岁月。所以我们要找的是那些喜欢去进行研究和思考的人才。他们制作出的东西必须有真实的风貌，例如大家都熟悉的《古墓丽影》（这里 Tore 说的是中文译名，没有用英文表述，显然他也是为在中国工作下了一翻功夫的。）和我曾制作过的《杀手 47》，但其实内里又有着不那么真实的部分，以产生令人感兴趣的地方。尤其是我们在一个完全类似真实的环境中加入一些不那么真实的部分，就会让这些事物显得非常强大，最好的例子之一就是《GTA》，他们致力营造真实的世界环境，而却又加入了一些非常强悍的角色，从而令他们显得更有魅力。

饭：这是否意味着你们打算制作另外一个《GTA》式的世界，像是《无间龙头》？

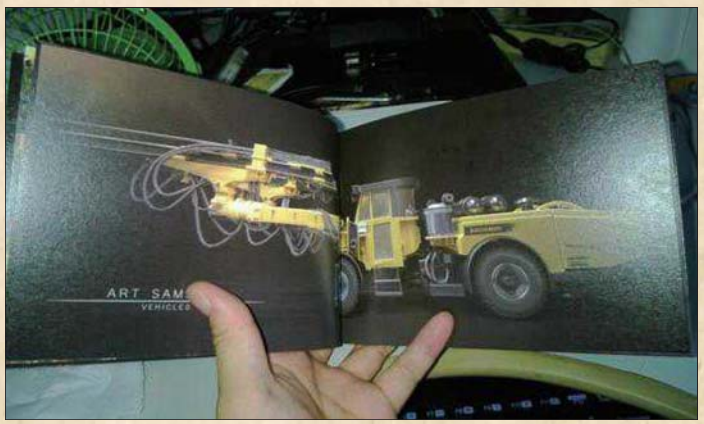
Tore：就对我们来说，还没打算真实到那一个地步，我们的团队仍然在磨合当中，现阶段我们去尝试的，是营造一个玩家们觉得熟悉的世界，然后我们再去微妙地扭曲这里面的真实性，来营造出不一样的体验。同时这也是比较适合我们团队目前情况的作品，因为许多成员都相对比较擅长塑造存在于现实生活中的物品，所以我们把作品定位在了真实向上，也是因应团队条件而作出的考虑。

饭：那么，这个故事是发生在哪里?

Tore：目前我们还不能够完全透露这个地点，毕竟事关到一些背景设定上的内容，但我可以说这是一个位于美国的地点，并不是虚构的世界。理所当然地，故事里的角色基本上也是西方人。

饭：我想玩家们已经很习惯玩上一个故事发生在美国的游戏了，那么这个游戏的基本系统是怎么样的?以射击为主，还是偏重于环境探索?

Tore：唔，是更偏重于探索，动作部分的内容并不是那么多。你可能会问是不是更接近《暴雨》和《超凡 双生》，但也不算是，毕竟这一类游戏非常专注于故事叙述，而且他们的制作形式也决定了投入会非常大，我们没有打算立刻就走到那个地步。目前我们不能够说得太多，是因为这一方面的创意还在不断地讨论和修改中，如果我们这一刻给出的内容却最后被证明无法实现，那是一件挺尴尬的事情。所以，目前在游戏设计方面，我们能够谈的不多，但我可以给你们一些你们比较关注的信息，例如本作是面向多机种的，不仅仅是限于家用机甚至是 PC，我们连移动设备也纳入了考



▲概念原画中的工程机械也被展示到了 Tore 原本为 TGS 准备的小册子中。

子，而且他还在凌超演讲时跑到讲台上，对着他的肚子来了一拳……

最终，当我们发送了一部分为 TGS 而制作的艺术小册子，并询问现场的学员们是否有兴趣加入我们的公司时，获得了超过半数人的举手响应，这次演讲的确可以说是成功了。

● TGS



▲凌超（右三）和他旗下的精英团队。

参加东京游戏展一直都是我的梦想。在去年《杀手 47 赦免》发售时，我原本有机会前去 TGS 为作品进行宣传，但最终因为种种原因没有成行。而今年，我仍然遗憾地错过了这个游戏盛会，不过原因变成了办理我在中国的居留许可证。这真是非常可惜，惟一可以聊以慰藉的，就是我已经预约了不少会议安排，所以在这些持续将近一周的书面文件问题处理完毕后，我还是会过日本一趟的。

●蓄势待发

安顿了我的生活后，在上海，我有了另一项新任务。在完成《杀手 47 赦免》后，我知道自己需要迎接一个新的事业高峰。我再次找到了凌超，并发现他在 2007 年时与我分享的，关于他创造一家制作电视游戏的公司梦想仍然没有变，而且他正在一步一个脚印地展开自己的事业，他的新公司名字，就是汇秦(Arts United)。我加入汇秦后，第一件要干的事情就是去监管工人打造我们的办公室。因为妻子也忙得脱不开身，2 岁大的 Karl 还必须跟我去工作。幸好凌超带来了他儿

虑范围，并不是为了某一个平台而设，目前计划中，登陆的平台也包括了 PS4 和 Xbox One。游戏本身会采用数字发行，也就是大家所熟悉的下载游戏。

饭：那我想知道，这款游戏是专注于单机内容吗?

Tore：是的，我们相信虽然网络游戏和社交游戏非常流行，但各位玩家总是有想要坐下来，静静一个人好好享受一个游戏的时候，所以这款作品就是为有这样需求的玩家而设。

饭：但这款游戏也不会很难或很复杂?

Tore：对，事实上，把游戏做得很复杂是一件很有挑战性的事情，这并不是每一个团队都可以立刻在第一时间做到的。《杀手 47》的开发团队可以做到这一点是因为他们长期地在专注从事于这么一个事情，所以他们有足够的经验和技能去做到这一点。而我们的团队还很新，需要经历足够多的历练和磨合。所以这款作品并不会一开始就把构思搞得很复杂很核心，因为这的确超出了团队目前的能力。我们对于这个作品和其品牌有着长期的规划，所以或许在日后，我们可以做到这一点，但就目前来说，我们还是脚踏实地，做我们能够做出来的游戏，并以此证明我们自己的能力。

饭：谢谢你对于游戏概念上的解答，那么，现在我们能不能稍微看一看这款游戏目前的一些概念原画?

Tore：当然可以。（凌先生此时拿出了他携带的笔记本电脑）因为游戏尚处于很初期的阶段，所以目前我们展示出来的内容会是这一些图片。

饭：所以这个故事的其中一个场景是一个矿坑，我注意到概念画里的工程机械细节非常丰富。

Tore：那是我们组员的其中一个作品，他们的确是有着良好的天赋，当我提出这幅概念原画时，他们几乎是迫不及待地就打造出了这台机械的立体模型，甚至为了弄清楚它是如何运行的，还买了一个专门的模型。中国游戏从业者们的热情实在是令我非常惊讶。关于这个矿洞，还有其他相关的东西，我暂时还不能透露更多，但我可以保证，再经过一段时间，我们就会有更多能够拿得出手的成果，来让大家进一步了解这款游戏了。

饭：仅仅是这几幅图片，其实已经足以勾起我的好奇心了。我们期盼着能够听到更多你新作的消息，并刊登在 UCG 上介绍给各位读者，希望我们能够在不久后再次详谈。

Tore：一言为定。



子以前的玩具火车，总算是让 Karl 能够找到事情打发时间，也让我终于能够有空专注于自己的工作。一个关于新作品的构思，也在这个时候慢慢地成型。不过为了打造这款作品，我们需要更多各方面的人才，而对此凌超已经有了自己的宣传计划，在他向我透露的消息中就包括了这么一个奇特的名词：UCG。



▶“老板”在满足地喝着奶。

日本 游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作
把握游戏流行趋势

2013年9月30日～10月6日

排名	机种	趋势	游戏名	发售日	厂商/类型	本周	累计
1	3DS	→	怪物猎人4 モンスター－ハンター－4	2013年9月14日发售	Capcom ■动作	140538套	2 542615套
2	PS3	↑	无双大蛇2 终极版 无双 OROCHI 2 Ultimate	2013年9月26日发售	Koei Tecmo ■动作	24612套	105010套
3	PS3	↑	装甲核心 判决日 アーマード・コアヴァーディクトデイ	2013年9月26日发售	Fromsoftware ■动作射击	14622套	73806套
4	PS3	→	英雄传说 闪之轨迹 英雄传说 闪の轨迹	2013年9月26日发售	Falcom ■角色扮演	12734套	80452套
5	PSV	↓	英雄传说 闪之轨迹 英雄传说 闪の轨迹	2013年9月26日发售	Falcom ■角色扮演	11092套	92713套
6	3DS	↑	朋友聚会 新生活 トモダチコレクション 新生活	2013年4月18日发售	Nintendo ■益智	7922套	1458442套
7	3DS	↑	妖怪手表 妖怪ウォッチ	2013年7月11日发售	Level–5 ■角色扮演	6964套	194790套
8	3DS	↑	跃出 动物之森 とびだせ どうぶつの森	2012年11月8日发售	Nintendo ■模拟育成	6586套	3431589套
9	PSV	↓	无双大蛇2 终极版 无双 OROCHI 2 Ultimate	2013年9月26日发售	Koei Tecmo ■动作	6538套	32021套
10	Wii U	↓	塞尔达传说 风之杖 高清版 ゼルダの传说 风のタクト HD	2013年9月26日发售	Nintendo ■动作冒险	6210套	36474套

美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作
把握游戏流行趋势

2013年9月22日～9月28日

排名	机种	游戏名	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计
1	X360	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar Games ■2013年9月17日发售	动作冒险■上周排位：1	826673套	6096024套
2	PS3	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar Games ■2013年9月17日发售	动作冒险■上周排位：2	589408套	3765314套
3	X360	FIFA 14 FIFA Soccer 14	EA ■2013年9月24日发售	体育■上周排位：–	229732套	229732套
4	PS3	FIFA 14 FIFA Soccer 14	EA ■2013年9月24日发售	体育■上周排位：–	198753套	198753套
5	PS3	NCAA 橄榄球 14 NCAA Football 14	EA ■2013年7月9日发售	体育■上周排位：5	43335套	667906套
6	X360	我的世界 Minecraft	Microsoft ■2013年6月4日发售	动作■上周排位：6	35590套	788339套
7	X360	NCAA 橄榄球 14 NCAA Football 14	EA ■2013年7月9日发售	体育■上周排位：3	34844套	774250套
8	Wii U	任天堂乐园 Nintendo Land	Nintendo ■2012年11月18日发售	益智■上周排位：16	15055套	1193109套
9	X360	黑道圣徒Ⅳ Saints Row IV	Deep Silver ■2013年8月20日发售	动作冒险■上周排位：13	13093套	596904套
10	X360	Kinect 大冒险 Kinect Adventures!	Microsoft ■2010年11月4日发售	动作■上周排位：14	11007套	12710134套

系列作销量对比（日本）





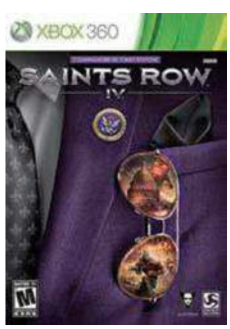
《怪物猎人》系列	
PSP 怪物猎人 携带版 2005年12月1日发售	
首周 122941 套	
PSP 怪物猎人 携带版 2nd 2007年2月22日发售	
首周 741780 套	增幅 503%
PSP 怪物猎人 携带版 2nd G 2008年3月27日发售	
首周 857429 套	增幅 16%
PSP 怪物猎人 携带版 3rd 2010年12月1日发售	
首周 1950717 套	增幅 128%
3DS 怪物猎人3 tri G 2011年12月10日发售	
首周 521959 套	降幅 73%
3DS 怪物猎人4 2013年9月14日发售	
首周 1715060 套	增幅 229%

*这里选择了掌机平台的作品进行对比。

《英雄传说》系列	
PSP 英雄传说 零之轨迹 2010年9月30日发售	
首周 84360 套	
PSP 英雄传说 碧之轨迹 2011年9月29日发售	
首周 127938 套	增幅 51.7%
多机种 英雄传说 闪之轨迹 2013年9月26日发售	
首周 149340 套	增幅 16.7%

劲作销量走势（美国）





《FIFA》系列	
多机种 FIFA 11 2010年9月28日发售	
首周 168849 套	
多机种 FIFA 12 2011年9月27日发售	
首周 407998 套	增幅 142%
多机种 FIFA 13 2012年9月25日发售	
首周 561459 套	增幅 37.6%
多机种 FIFA 14 2013年9月24日发售	
首周 428485 套	降幅 23.7%

*由于作品数量众多，仅选择了年份较近的高清家用机作品

《黑道圣徒》系列	
X360 黑道圣徒 2006年8月19日发售	
首周 225691 套	
多机种 黑道圣徒2 2008年10月14日发售	
首周 254990 套	增幅 13%
多机种 黑道圣徒3 2011年11月15日发售	
首周 522085 套	增幅 105%
多机种 黑道圣徒Ⅳ 2013年8月20日发售	
首周 508109 套	降幅 2.7%

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

2013年9月22日～9月28日

排名	机种	游戏	信息		销量
1	PS3	FIFA 14 FIFA Soccer 14	■EA■2013年9月24日发售 ■体育■已发售时间：1周	本周 累计	229732套 229732套
2	X360	FIFA 14 FIFA Soccer 14	■EA■2013年9月24日发售 ■体育■已发售时间：1周	本周 累计	198753套 198753套
3	PS3	横行霸道V Grand Theft Auto V	■Rockstar Games■2013年9月17日发售 ■动作冒险■已发售时间：2周	本周 累计	826673套 6096024套
4	X360	横行霸道V Grand Theft Auto V	■Rockstar Games■2013年9月17日发售 ■动作冒险■已发售时间：2周	本周 累计	589408套 3765314套
5	3DS	怪物猎人4 Monster Hunter 4	■Capcom■2013年9月14日发售 ■动作■已发售时间：3周	本周 累计	220256套 2542615套
6	PSV	英雄传说 闪之轨迹 The Legend of Heroes: Sen no Kiseki	■Falcom■2013年9月26日发售 ■角色扮演■已发售时间：1周	本周 累计	85471套 85471套
7	PS3	无双大蛇2 终极版 无双 OROCHI 2 Ultimate	■Koei Tecmo■2013年9月26日发售 ■动作■已发售时间：93周	本周 累计	81368套 493633套
8	PS3	英雄传说 闪之轨迹 The Legend of Heroes: Sen no Kiseki	■Falcom■2013年9月26日发售 ■角色扮演■已发售时间：1周	本周 累计	69426套 69426套
9	X360	我的世界 Minecraft	■Microsoft■2013年6月4日发售 ■动作■已发售时间：17周	本周 累计	63018套 1331259套
10	PS3	装甲核心 判决日 Armored Core: Verdict Day	■Fromsoftware■2013年9月26日发售 ■动作射击■已发售时间：1周	本周 累计	62753套 62753套

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE ※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	9月22日～9月28日	9月15日～9月21日	总销量
1	PS3	4 572 398套	9 770 121套	708 078 222套
2	X360	3 729 169套	9 687 695套	792 922 553套
3	3DS	531 908套	782 459套	94 248 457套
4	Wii	329 846套	322 032套	853 311 395套
5	NDS	201 186套	195 265套	768 765 139套
6	PSV	191 645套	84 741套	14 761 598套
7	WiiU	154 050套	127 587套	9 737 036套
8	PSP	117 851套	109 806套	276 325 161套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	9月22日～9月28日	9月15日～9月21日	总销量
1	3DS	218 716台	249 321台	34 461 919台
2	PS3	205 269台	330 000台	79 733 170台
3	X360	122 782台	180 669台	78 731 741台
4	WiiU	43 514台	33 964台	3 586 920台
5	PSP	33 389台	31 032台	79 882 373台
6	PSV	29 918台	26 676台	5 776 682台
7	Wii	19 046台	18 996台	100 029 508台
8	NDS	6 944台	7 360台	153 611 287台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量

销量总分析

如果说之前《MH3G》的作用在于开拓用户市场，那《MH4》就是真正意义上的上爆发。首周170万套的销量已经是系列第二的成绩，仅次于PSP全盛时期的《MHP3》。《MH4》大卖一方面证明了“《MH》系列”在共斗游戏中的霸者地位是其他效仿作品难以企及的，另一方面说明了日本市场依然有很大的核心向玩家群体。虽然他们不一定会接受新事物，但是日厂也是时候该自我检讨了，无论是技术还是经营手段方面。

号称电视游戏史上开发成本最高的《GTA V》首周便创下了其他绝大多数游戏所望尘莫及的销量，而且随着在线模式的上线，未来很长一段时间内恐怕都能在销量榜上看到本作的身影。大概是要躲避这只“怪物”的原因，欧美市场近期的新作比较少，使得不少日式游戏登上了全球榜。新作《FIFA 14》虽然在美国不敌《GTA V》，但是加上了欧洲的销量后以轻微的优势超过了后者。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE ※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	9月23日～9月29日	9月16日～9月22日	总销量
1	3DS	335 178套	584 424套	39 060 270套
2	PS3	322 364套	77 749套	61 525 840套
3	PSV	129 278套	36 608套	5 010 062套
4	PSP	44 295套	42 843套	75 277 122套
5	WiiU	44 175套	12 781套	1 814 223套
6	Wii	13 680套	14 441套	68 268 816套
7	X360	13 469套	9 235套	12 277 429套
8	NDS	2 825套	3 233套	175 032 464套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE ※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	9月22日～9月28日	9月15日～9月21日	总销量
1	X360	1 422 562套	5 658 872套	451 054 551套
2	PS3	1 082 233套	3 505 814套	282 253 076套
3	Wii	158 323套	157 335套	428 398 536套
4	NDS	92 365套	89 521套	333 215 391套
5	3DS	87 763套	87 218套	29 115 381套
6	WiiU	62 409套	64 148套	4 395 739套
7	PSV	24 274套	19 583套	4 687 544套
8	PSP	16 359套	14 985套	95 386 994套

2013日本主机总销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为2013年1月1日

名次	机种	9月30日～10月6日	9月23日～9月29日	总销量
1	3DS LL	85 885台	93 757台	2 109 678台
2	3DS	37 102台	40 487台	1 032 618台
3	PS3	10 232台	11 382台	650 373台
4	PSP	4 093台	4 805台	377 546台
5	Wii U	4 001台	5 909台	461 349台
6	PSV	3 538台	6 031台	713 636台
7	Wii	914台	866台	61 822台
8	X360	354台	511台	19 840台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	9月22日～9月28日	9月15日～9月21日	总销量
1	X360	57 483台	86 321台	41 100 643台
2	PS3	42 855台	80 317台	24 763 369台
3	3DS	28 307台	29 041台	9 362 882台
4	WiiU	26 941台	19 617台	1 378 124台
5	Wii	8 416台	8 242台	41 205 679台
6	PSV	7 555台	7 524台	1 441 564台
7	NDS	5 886台	6 241台	52 711 665台
8	PSP	843台	901台	19 744 674台

GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼

超凡 双生



PS3
- Beyond:Two Souls
- SCE
- 动作冒险
- 2013年10月8日
- 繁体中文版

热血推荐

25

[游戏简介] 作为 Quantic Dream 小组继《暴雨》之后的第二部 PS3 游戏，本作也继承了《暴雨》的一些操作元素在里面。本作的流程比较短，但是游戏体验与画面是出类拔萃的，加上多分支的结局与收集要素，想要把本作的白金奖杯拿到手可不是一件容易的事。



人物刻画饱满，电影化的分镜与汉斯·季默的配乐都为本作奠定下了超级大片的品质，开创了交互式电影游戏的新纪元。但由于采用的是蒙太奇的表现手法，玩家经常需要在不同剧情风格间切换，而且结局并不像《暴雨》那般丰富，玩家能做出的实质改变很少。切换章节时漫长的读盘时间也是缺点之一。

本作的游戏体验种类之丰富简直让人眼花缭乱。研究所的恐怖感、大荒野的开放感、潜入基地的紧张感……章节之间的气氛烘托得很到位。本作的面部表情制作得十分细致，有时候会给人一种以假乱真的错觉。美中不足的是本作章节与章节之间的读盘速度比较慢，偶尔还会出现掉帧的情况。

尽管是大制作并且有优秀的演员加盟，但本作一些设计上的新尝试并没有获得成功，没有 Game Over 的设定让游戏多了许多无意义的分支，动作元素所需反应的简化并不讨喜，有时候还有反应上的逻辑误区。不过本作的故事仍然非常精彩，加上汉斯，带来的优秀配乐，视听感受一流。

FIFA 14



PS3/X360
- FIFA 14
- EA
- 体育
- 2013年9月25日
- 美版

热血推荐

26

[游戏简介] 本世代末期上市的《FIFA 14》除了画面和音效外游戏操控有了比较大的改变，惯性和护球动作的加入让游戏变得更加真实。各个模式都得到了大幅强化，游戏依旧非常耐玩，要在任何一个模式取得比较好的成绩都需要花不少时间，毫无疑问这又是一个可以玩一年的游戏。



作为世界第一足球游戏品牌的最新作，表现让人满意。系统和引擎方面，经过近两年的不断完善，本作在模拟真实足球方面已达到惊人的程度，护球、球员惯性强化以及纯粹射门等新要素，在提高真实感同时，也带来玩法上的新元素。授权方面，本作再次表现出压倒性的优势，球迷玩家不二之选。

在细节上，《FIFA 14》已经做得足够好了，它的代入感相比前作又强了不少。授权球队和球场继续在增加，看得出 EA 一直在努力。经过改良的游戏模式相比前作也更加耐玩，线上增加双人赛季模式使得游戏更加热闹。由于机能的限制，笔者相信 EA 已经在有限的条件下将这个足球游戏做的足够好了。

大刀阔斧的革新让游戏的手感有了翻天覆地的变化，比赛中的变数更多，各种球路和裁判判罚更加合理。但是防守的大大加强导致地面进攻威力非常弱，而过顶长传和下底传中头球又异常强大，这让网上对战出现了很多“功利”玩家，面对单一的进攻方式却很难招架，让玩家不免抓狂。

NBA 2K14



PS3/X360
- NBA 2K14
- 2K SPORTS
- 体育
- 2013年10月1日
- 繁体中文版

热血推荐

26

[游戏简介] 作为 2K 公司的摇钱树，每一年都会有“《NBA 2K》系列”的推出，该系列已经成为了篮球游戏的标杆。本作最大的卖点是请来了目前联盟第一的皇帝代言，并为其量身打造了专属的詹姆斯模式，而且今年更是有多支欧洲球队的加盟，是每一个喜欢篮球的玩家不可错过的作品。



时隔一年，“《NBA 2K》系列”今年算是交了一张及格的考卷，但是这张考卷显然没有达到足够的高分。游戏在很多方面调整比较令人满意，可以说是集大成的作品，不过仍然没有真正做到质变是个大问题。如果不是系列的死忠或者不是特别着急，建议大家可以等之后发售的次世代版。

每年一作的《NBA 2K》如约而至，游戏在很多方面看上去和前作差别甚小，甚至有些菜单美工修饰都没换，有点令人失望。新增的詹姆斯模式显然不如之前的乔丹模式有意思，不过这仍然是年度不可错过的篮球游戏，全新的扣篮动作以及细节让人眼前一亮。喜欢篮球的玩家不要错过了。

游戏的画面几乎和前作一模一样，直接看游戏画面甚至以为是在玩前作。不过游戏细节方面的调整让这个系列越发完美，效果令人满意。游戏生涯模式依然会消耗大量时间，只可惜内容变化小，玩过上一作会觉得新鲜感不够。新增的詹姆斯模式有点挑战性，喜欢皇帝的玩家应该会大呼过瘾。



英雄传说 闪之轨迹



PS3/PSV

■英雄传说 闪の轨迹
■Falcom
■角色扮演
■2013年9月26日
■日版

热血推荐

24

［游戏简介］"《轨迹》系列"粉丝们期盼已久的帝国篇终于降临了，系列首次采用等身比例建模，从视觉上给人一种新鲜感，而内在依然是各位玩家所熟悉的那个《轨迹》。以Ⅶ组成员为中心的故事便是本作的核心，偶尔出现的与前作相关的小捏他也是用来服务粉丝们的一点小福利。



闪轨的等身建模不太在意细节的话还是能看的，一开始有些不适应等身比例，不过游戏本身还依旧是《轨迹》一贯的风格。战术连携系统的爽快感很出色，而且与日常部分有所关联，系统之间的联动性很好。钓鱼系统也做了相对的改革。但是读盘时间很长，每次进入城镇或较大的建筑时尤其明显。

跟之前的系列作品相比，画面的进化幅度非常大，不过也许正是因为在画面上的改进，导致对游戏的优化没有处理好，出现了读盘时间过长的硬伤，虽说官方已经出了第一个修改补丁，但依旧没能彻底解决问题。剧情方面依旧慢热，游戏快结束时出现的高潮让人既爱又恨。

作为系列首款以高清平台标准制作的作品，本作画面虽谈不上惊异，但总的来说表现令人满意。特别是战斗的演出效果进化较大，让系列粉丝感动。大量可用角色以及新增的连携系统让游戏更具策略性，遗憾的是读盘时间让人诟病，就算后来通过更新补丁优化之后，情况依然得不到令人满意的改善。

妖圣剑士 F



PS3

■フェアリーフェンサーエフ
■Compile Heart
■角色扮演
■2013年10月10日
■日版

19

［游戏简介］由"《海王星》系列"原班人马制作的"Galapagos RPG"系列第一作，本作跟前者一样采用つなこ的精美人设，同时还邀请了天野喜孝担任概念艺术设计以及植松伸夫担任音乐制作，加上标题《FFF》的缩写让本作公开时一度引来了不少关注。



虽然是新的系列，但战斗系统基本上还是在《海王星Ⅴ》的基础上修改过来的，丰富且可以自由配搭的连段系统以及新增的连携系统都能为本作加分。虽说邀请了天野喜孝和植松伸夫参与让本作的包装显得很华丽，但是游戏本身却有种种毛病，比如严重的丢帧现象就是一大败笔，剧情也乏善可陈。

游戏的噱头很足，但实际效果让人失望。从本质上说就是一款披着角色扮演类的文字冒险游戏。人物设定和立绘尚可，但最让人不满的是游戏的掉帧现象非常严重，几乎就是无处不掉帧，长时间游戏会让人非常难受，虽然读盘飞快，但没法挽救糟糕的游戏体验，除非对人设很有爱，否则不推荐。

游戏在画面表现上有比较大的硬伤，严重的掉帧和糟糕的分辨率十分影响游戏体验。战斗系统方面和"《海王星》系列"类似，将动作系统与传统的回合制相结合，颇有新意。角色在发动必杀技时的演出效果相当出彩，而对话时的2D人物立绘也很养眼，只可惜技术力不足的缺点过于明显，比较遗憾。

阿卡迪亚斯的战姬



PS3

■アルカディアスの战姬
■日本一
■动作角色扮演
■2013年9月26日
■日版

21

［游戏简介］本作是日本一创立20周年的纪念作品，是一款横版卷轴的ARPG游戏。不过与单纯的横版过关游戏不同，玩家在游戏中不再是只是单打独斗，而是在此基础上引入了以兵团为概念的战斗系统，颇有新意。在享受爽快的连击的同时，亦要对战斗的整体格局做出考量，动作性与策略性兼备。



以一款A·RPG而言，本作在招式方面的处理十分用心，虽然随意组合方向键和攻击键就能简单地进行爽快连击，但其实招式表相当丰富，通过合理的组合才能取得更好的连段效果，胡乱输出的话效率很低。而兵团战的加入，让玩家在享受单人战斗的同时也要兼顾策略性上的安排，可以说是相当新颖的设计。

游戏中的可选角色很多，并对应不同的武器种类，配合爽快感十足的战斗系统，可以体会到各种各样的战斗方式。本作秉持了日本一一贯的风格，不仅有厚道的全程语音，配乐也相当出彩。不过比较可惜的是角色在战斗中的动作显得有些僵硬，不如《胧村正》那样让人有行云流水的感觉。

作为一款原创新作，本作在游戏系统的丰富程度上显得略有不足，不过武器强化系统方面倒是可圈可点，不仅种类众多，三种升级方式以及对素材的处理上都显得比较考究，喜欢收集和做成武器的玩家应该会喜欢。但不得不说游戏的风格有点可爱过头，以至于显得有些低龄向，剧情方面也显得较为平淡。

战神机甲 灭绝协议 EX

XBLA

■2013年10月2日
■14.99美元
■A.R.E.S.: Extinction Agenda EX ■动作
■Aksys Games

推荐度 6.0 /10



从角色动作和关卡设计上就可以看出来这款作品完全是在向元祖《洛克人》致敬，不过也顺便加入了一些流行要素，例如连击计算和必杀技。但游戏本身的场景构造算不上美观，2.5D的画面看起来颇为粗糙，加上人物操作手感偏硬，游戏体验不算太好，所以这个致敬有点失败。

雨

PSN

■2013年10月3日
■14.99美元
■Japan Studios ■动作冒险
■SCE

推荐度 7.0 /10



治愈的外表下隐藏着矛盾的互动童话式佳作，特色鲜明。流程只有短短4小时，但巧妙的叙事手法使得新鲜感不断。雨夜的氛围极其出色，贴图却相对粗糙。配乐悠扬动听，两名主角的小动作演出却无声胜有声。游戏性缺陷明显，跳跃操作容易因失败而打断节奏，二周目才开放的收集要素也少得可怜。

www.dooland.com

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

今年东京游戏展的传说舞台没有家用机新作公开让不少传说饭们都大失所望，传闻中的 TOZ 这回算是神龙见首不见尾，TGS 之前连续在欧洲与美国各注册了一次商标，而后来的制作人采访里马场英雄透露出消息说 20 周年纪念作已经在制作当中，算是给我等传说饭们吃了一颗定心丸。NBGI 今年主推手游，TOLink、TOB 与 TOP 三部手游齐发让人眼花缭乱。《心灵传说 R》iOS 版也在前方蓄势待发。

Tales Of 游戏情报

仙乐传说 混合包

《传说》历代作换装公开



上一次公布了《薄暮传说》存档联动的换装，时隔将近一个月，这会剩下的所有角色的换装也相继公布出来了。泽洛斯的《无尽传说》艾尔文服装、普雷赛亚的《无尽传说》艾丽泽服装、库拉托斯的《无尽传说 2》路德加换装、利菲尔的《圣恩传说 F》帕斯卡尔换装与里加尔的《圣恩传说 F》马利克换装。如果 PS3 里有这三部游戏的存档，那么即可在一周目拿到这五套服装，倘若没有的话，在二周目时也能够入手。不知道是不是因为文化差异过大的缘故，路德加的服装放在《仙乐传说》的世界里怎么看怎么违和……

全新秘奥义 Cut in





罗伊德快跳吧有我来接住你！（设计台词）

Production.I.G. 为《仙乐传说》绘制的秘奥义新 Cut in 得到了玩家们的好评。这次公开了罗伊德等人的秘奥义 Cut in，由于普雷赛亚的秘奥义有两种版本的缘故，所以就有两种 Cut in，库拉托斯的 Cut in 也分为库鲁西斯服装与平常服装两种版本。

《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》的头部饰品系统

在欧美版的《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》（缩写为 TOSR）里新加入的头部饰品系统将在《仙乐传说 混合包》的 TOSR 登场，玩家可以给艾米尔或玛露塔换上各种各样的头饰，头饰有一般的皇冠与帽子，还有大狗诺伊修的帽子以及《仙乐传说》里罗伊德通缉令图的假面。装备上头部饰品之后不仅能够让角色的外观产生变化，还会对角色的基本参数或技能产生影响。头部饰品能够通过地图的宝箱或战斗掉落来获得。





手机游戏《链接传说》公开！

11 个商标之一的《链接传说（Tales Of Link）》终于露出了它的庐山真面目，它是将于 2013 年秋登陆 App Store 与 Google play 的手机游戏，目前游戏系统相关的消息尚未公开。目前公开的角色有女主角萨拉（CV：三上枝织）、精灵利比（CV：野中蓝）、重要角色西萨（CV：森田成一）和女神雷欧涅（CV：远藤绫）。剧情讲述的是精灵利比奉女神之名到大地上寻找消灭“灾厄之种”的“救世主”，在旅途中它遇到了新人冒险者萨拉，与她结伴同行一起展开了旅途。本作的制作人白鸟兴宽首次参与“《传说》系列”相关作品的制作，制作负责人是曾制作“《世界传说 光明神话》系列”的大馆隆司，导演是曾参与制作《心灵传说 R》的直井启训，人设绘师是绘制了《无尽传说 2》、《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》以及系列主要角色人设和印象图的奥村大悟。现在可以在传说官网进行事先登陆，游戏配信时还能拿到《圣恩传说 F》的索菲。

TALES OF LINK





■《仙乐传说》十周年贺图（by：奥村大悟）

TIPS 为“《传说》系列”制作过动画的公司有 Production.I.G.、ufotable、SUNRIZE 和 A-1 Pictures，其中与 IG、UFO 这两家公司的合作经验最多。

《藏书传说》与 IOS 版《幻想传说》开始配信！

就在玩家们翘首以盼等待《传说》新作降临的时候，《藏书传说》与为传说饭所熟知的《幻想传说》悄然出现在了 App Store 里。《藏书传说》与《幻想传说》游戏本体是免费的，《藏书传说》是用来回顾《传说》历代作的小游戏，目前配信的作品只有《薄暮传说》一作，一共 12 章，其中第 1 章是免费配信，剩下的 11 章每章 170 日元，里面有收录场景全语音与全新的插图，每一章还有战斗。没有体验过《薄暮传说》的玩家倒是可以来试试。《幻想传说》游戏本体是以 PSP 的全语音版为准，本作游戏本体是免费的，而部分道具需要收费，也就是说能够在 iPhone 或 iPad 上免费玩到一整部主线全语音的《幻想传说》，在今年配信的三部《传说》相关手游里本作算是最厚道的了。





Tales Of 周边动向

超高质量柏青哥机《宿命传说 K》登场

由北电子与 NBGI 合作推出的柏青哥机《宿命传说 K》正式宣布将于今年秋登陆日本各柏青哥店。虽说是个柏青哥机，但是其制作阵容能够与 PS3 平台的各作《传说》匹敌：由 Production.I.G. 制作的超过 40 分钟以上的过场动画（加上游戏原作的过场，动画总长度约达 1 小时）与全新的立绘、以“《无尽传说》系列”的质量为基准重制的角色建模、由 DEEN 演唱的全新主题曲《Future》、角色的语音全部重新录制。要知道，15 周年纪念作《无尽传说》的过场动画加上 OP 也就只有 20 分钟而已。本作的宣传视频公开之后立刻在各国传说圈引起热烈反响，传说饭们纷纷表示“既然都做到这种程度了，为什么不再加一把劲把《宿命传说》进行再次重制呢？”。







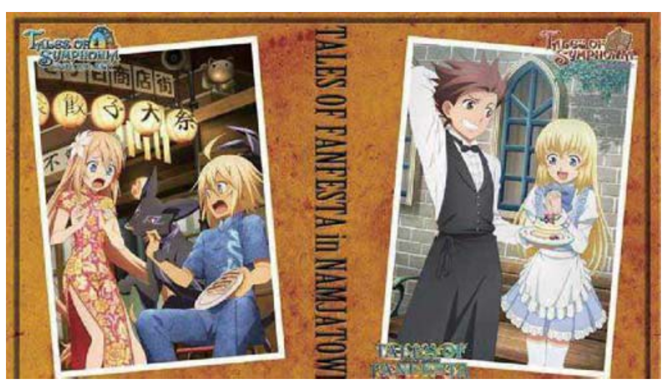
《传说学园》即将开始连载

由曾制作过“《无尽传说》系列”过场动画、《仙乐传说》OVA 动画的 ufotable 近期宣布将开始连载四格漫画《传说学园（Tales of Academia）》，描述“《传说》系列”的角色们在学校里的学院生活。本漫画将在 Animate 的免费杂志《きゃらびぃ》与传说专门志《VIVA ☆ Tales of Magazine》同时进行连载。同类题材的四格漫画曾在《VIVA ☆ TOM》上连载过，后来由于杂志从电击独立出来而不幸腰斩。



传说盛宴 in 南家塘

“《传说》系列”对于美食类活动往往特别上心，这点从各地的传说咖啡店以及近年开始举办的传说晚餐活动就能看出来，今年“《传说》系列”也没有缺席南家塘，带着一堆饺子和甜点出现在众人面前。每款美食都会附送角色相关的扑克牌风格塑料卡片，活动时间是 2013 年 9 月 14 日至 11 月 10 日。



▲南家塘的特典明信片

TIPS 系列里第一个有动画 OP 的作品是 PS 版《宿命传说》，始祖作《幻想传说》是在登陆 PS 平台后才有 OP 动画，SFC 版《幻想传说》只有主题曲没有动画。

文 绝地战警 编 稀饭 美编 NINA

EA 于 10 月 1 日和 10 月 4 日分别展开了面对《战地 3》高级会员和普通玩家的《战地 4》Open Beta 测试，这一测试着重于网战部分。广大战地 FANS 一定非常想了解相较于《战地 3》,《战地 4》的网战又有什么新变化，新进步呢？下面就让笔者给大伙说说这几天试玩 DEMO 中网战的感受。



战地4	EA	主视角射击
多机种	Battlefield 4	美版
	2013年10月29日　本地1人/在线2~24人（本世代）2~64人（次世代）	59.99美元
	对应机种为PS3、X360、PS4、XOne	对应玩家年龄：17岁以上

画面

对于使用了寒霜引擎的《战地 4》来说，网战的整体画面可以用惊艳一词来表达——这只是对于次世代主机而言。换句话说，由于本世代主机机能限制，本次 Beta 的画面相较于《战地 3》Beta 的画面还是有些差距，但是按照以往惯例，正式版的画面会较 Beta 版有大幅度改善。游戏的整体色调以及大多数 HUD 同《战地 3》差别不大，若不是地图的不同，很容易让人以为这就是《战地 3》。E3 上演示的大楼倒塌环节虽较 PC 和次世代版在一定程度上有所缩水，并且在动画发生时游戏甚至会掉到十几帧，但是效果在本世代主机上依旧属于拔尖的类型，尤其是大楼倒下后扬起的烟尘更是彰显出寒霜引擎在烟雾粒子效果方面出类拔萃的表现。不过从整体上看，《战地 4》Beta 的画面确实令人失望，贴图不仅分辨率低，还经常出现贴图错误，当然这也和没有用上高清材质有关，也许本世代主机的正式版会让我们眼前一亮。



►▼游戏DEMO中场景贴图的素质和细节上的构筑都显得有点粗糙。



地图与环境

▼满大街被炸毁的汽车就是场景互动最典型的标志之一。



Beta 版的地图和 E3 上演示的是同一个地图。玩了这么久，我的第一感觉就是地图太大，有时候找不到人，这一点在征服模式（Conqust）里尤为明显，往往你要跑上个好一会才能赶到交火地点。当然，这个问题在次世代版上就不成问题，因为次世代版的《战地 4》是 64 人对战而非 24 人。除却这个瑕疵，本作的地图正如 DICE 宣传的那样——它的互动性得到了大幅增强，大楼倒塌你可能会以为是脚本，事实上是玩家对它造成了一定的伤害而触发的，你可以一整局都不去炸它，让队友和敌人在楼顶缠斗；你也可以在开局之初就炸掉它，增加战局变数。除此之外，你还能通过炸开地面开辟一条新道路、控制桥上的路障开关阻挡敌人车辆前行、在地图上寻找重型武器补给等方式参与地图互动，这些互动在强化了真实性的同时，也提高了玩家的积极性，增加了游戏的变数和可玩性。在这一点上，DICE 无疑为寒霜引擎提供了一个继续展示它的强大的舞台。

©2013 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owner. All rights reserved

枪械通用化

之前在前线中我们曾提过本作的枪械将实行通用化，也就是弱化职业枪支的概念，但是在Beta版里我们发现这并不是完全弱化职业枪支这一概念。每个职业依旧保留其职业枪支，只是多出来了卡宾枪，DMR和霰弹枪三个通用枪械选项。然而，玩家并非一开始就可以使用通用枪械，而是必须分别达到通用枪械对工程兵、侦察兵和支援兵所要求的等级，才可以解锁该类型通用枪械的使用权。通用武器的解锁通过使用该类通用枪械积累经验解锁，若你想使用该类通用枪械的下一把武器，则必须使用该类型的通用武器获取经验，直到下一把解锁。也就是说，玩家如果想要使用更多类型的霰弹枪，就必须在游戏中不断使用霰弹枪来杀敌。



▲三种通用枪械并行排列，每一种武器下方都有枪械经验值槽。



▲完成任务后，根据玩家的使用表现，会奖励对应各种枪械和其他配件还有载具的经验值。

游戏模式

Beta版里有两个模式，一个是传统的征服模式，一个是统治模式。征服模式要求双方玩家利用手中的所有资源（枪械，飞机、坦克，指挥官技能等）去抢夺地图中的几个旗帜，以此消耗对手的兵力值。玩家所在队伍占领的旗帜越多，敌方兵力值（重生剩余次数）就削减的越快。任意一方的兵力值降至0则判定输掉比赛。征服模式的特点在于地图广阔，作战方式多样，你可以开着战斗机与敌人在空中缠斗，也可以驾驶坦克在陆地上横扫四方，更可以登上舰船在水面驰骋，甚至你可以投身于单兵作战——巨大的地图是你多种作战方式的保证！该模式支持24人对战，次世代版支持64人对战。



▶统治模式由征服模式中的大地图截取而成，所以当玩家离开该区域时会受到警告。



◀征服模式的地图规模明显要更庞大。

统治模式可以理解为缩水版的征服模式，它仅支持20人对战，且没有任何载具可供使用，地图是征服模式的地图里截取一小块区域而生成的。和征服模式不同的是，在统治模式中占领旗帜更快，双方总兵力也比征服模式低。玩家所在队伍的地盘扩大后，兵力削减的速度也会随之减慢。小地图加上几个靠得近的旗帜，就决定了该模式是一个节奏快、刺激紧张的模式，喜欢《COD》的玩家可以试试这个模式。

任务系统

尽管在Beta测试里这个系统未开通，但是依然可以看到相关的介绍，玩家可以创建任务并选择任务目标，再邀请好友一同挑战，达到目标或者时间结束后，分数最高的玩家将是胜利者。

其他细节

▼换弹夹机制的变化让榴弹和RPG这类单发武器大行其道。



除了上文所说的一些大方面的改变，DICE在细节方面也做出了不少改变，其中不乏亮点，但也有一些备受争议。

最值得让玩家称道的便是探头射击系统，当玩家正面靠近掩体时，可以向左/右探头射击，这样能够减少角色中弹面积，增加玩家存活率。不同于第一人称掩体系统，它的动作频率要小于第一人称掩体系统，判定范围也比较小，不至于因为一个误操作而让自己错失歼敌良机或者让自己丧命（具体可参考《荒野大镖客》系列”）。

而另一个充满争议的变动在于枪械采用弹夹制换弹，替换了原先的弹数制换弹。目前绝大部分FPS/TPS都是采用弹数制换弹，也就是换个弹夹后原先弹夹中剩余的子弹会自动补充到携带的弹药里，而《战地4》采用的弹夹制换弹则是不管你目前弹夹里残弹多少，一旦更换，这些子弹不会补充到备用弹药里，而是直接消失，也就是和现实中一样，随着被换掉的弹匣一起被丢弃了。这样一来，玩家很容易就会进入弹尽粮绝的地步，笔者也多次遇到这种情况，到最后一气之下干脆用只能打一发上一次弹的RPG冲锋了事……但是就我个人看来，这个系统会让玩家在战斗中变得更有策略，知道什么时候该换弹，什么时候该保留子弹，从而考验玩家的智慧。

战斗包 BattlePacks

玩过《质量效应3》网战的玩家应该知道这是什么了，没错，就是类似于抽奖箱的东西，分为铜、银、金三种，每种箱子都可以开出诸如武器配件，双倍经验之类的东西。其中铜质可由玩家升级、完成挑战等方式获得，至于金质么，你懂的，成为白金会员（Premium）你就可以享受连续12月免费的金质箱子补给。当然，你也可以直接花钱购买金质箱子，做一名伟大的氪金战士。

总结

历时两年开发出的《战地4》，却在各方面给人的感觉并不是一个全新的游戏，Beta版Bug多多，画面、系统以及模式等方面的加强也顶多只能算是《战地3.5》，这不怪DICE，只能说是EA急于求成。但是即便如此，随着《战地》走向电子竞技化，这一发展方针对于“《战地》系列”的成长利大于弊。《战地4》是该系列第一部走向电竞的游戏，但也依旧会是一款值得你掏出六十美元的优质佳作！

www.duoland.com

文 稀饭 美编 小瑟



幽浮 以敌制敌

幽浮 以敌制敌	2K Games		策略
多机种	X-COM: Enemy Within		美版
	预定2013年11月12日	本地1人/在线2人	29.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

一年又一年，外星生物对地球的入侵从未停止，X-COM组织的战士们为了对抗层出不穷的新型敌人已经竭尽全力，然而就算是目前最尖端的科技所打造的装备也逐渐在敌人远超地球文明水平的攻击手段面前相形失色。于是，为了不让这场秘密战争的天枰向着敌人倾斜，X-COM组织作出了一个艰难的决定，他们利用从获得的外星人科技中研究出的科技作为强化手段，进一步改造自己手下的战士，让他们在战场上变得更强大，甚至能够对抗最为致命的敌人。于是，这从一场黑白分明的战争变成了混沌，敌人也成为了我们的一部分，这也就是副标题以敌制敌（Enemy Within）的真正意义所在。在这部《幽浮 未知敌人》的资料片中，玩家们将会体验到完全不同于正篇的游戏感受，下面让我们来看看本作的新变化在哪里。



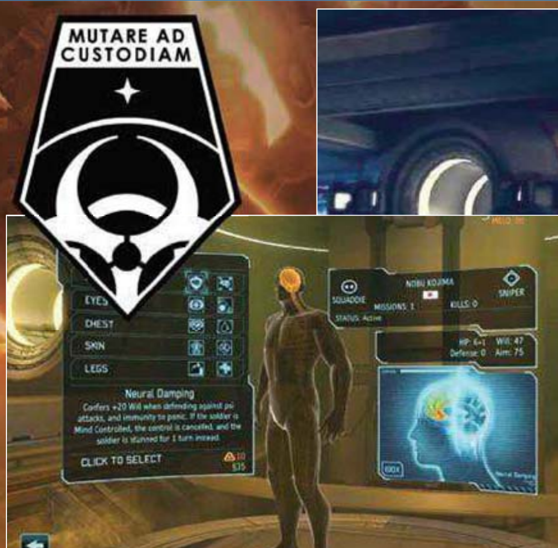
混容器（The Meld）

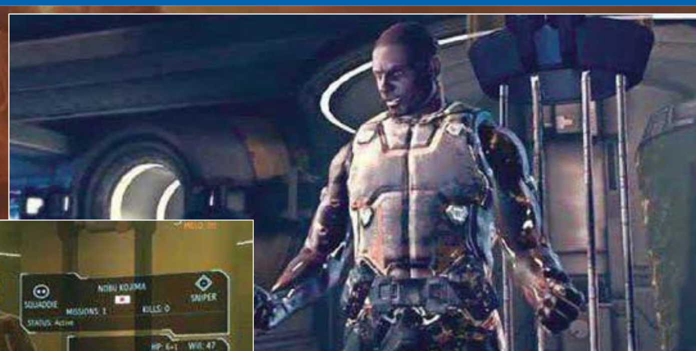
这种新加入的战场元素同时也是剧情元素，简单地来说，它就是一个载满了外星人科技的容器，每次玩家操纵部队进入战场时，都会出现两个这样的容器，一个离降落点比较近，一个离降落点比较远。为了防止被人类夺走自己的科技产品，外星人在每个混容器上都安置了定时炸弹，爆炸时会损伤范围内的敌人和我方部队。于是，玩家除了在控制部队击败敌人外，还需要考虑如何快速把队员安置到混容器旁，解除定时炸弹来回收混容器。

混容器里装载的是什么？那是一种是用纳米技术制造的有机体。通过研究这种有机体，X-COM组织大大提升了他们的科技水平，而应用这种技术的产物，就是本作的另外两个新元素：机甲战士（MEC Troopers）和基因改造（Gene Mods）。

基因改造

通过应用存在于混容器中的纳米因子，X-COM组织将其注入到战斗于第一线的战士们身上，令他们的身体能力得到强化，并获得了许多超越肉体凡躯限制的特殊力量。想要使用这一技术，首先玩家需要花费一小笔廉价的费用建设“基因实验室”（Genetics Labs），在这个实验室中，玩家可以针对战士们身体不同的器官来进行改造，以提高他们在某一方面的表现。改造的部位有脑部（Brain）、眼睛（Eyes）、胸腔（Chest）、皮肤（Skin）和腿（Legs）五项，每项都有两个分支，选择不同的分支会带来不同的强化，例如脑部有神经反馈（Neural Feedback）和神经屏障（Neural Damping）两个分支，前者可以在敌人尝试思维控制玩家的角色时对其造成反馈伤害，但并不会降低敌人思维控制的成功率，后者则拥有防护机制，可以在我方士兵被控制时将其催眠，使其进入无意识状态。





基因改造致力于提高士兵本身的特殊能力，让他们能够为指挥官提供更多战略选择，也使得他们能够在面对全新的敌人时更好地存活下来。

机甲战士

BELLATOR IN MACHINA

应用了赛博技术和外星人科技组合而产生的机甲战士是本作中加入的新士兵职业，作为化身战场上的钢铁神兵的代价，战士们必须让自己的身体接受大幅度改造，双手双脚都被替换为机械义肢，以更好地与机甲进行结合。这些战士并非是从新人之中挑选志愿者，而是只能用老兵去改造，所以为了获取这个强大单位，玩家先得要失去某一个职业的得力干将。

机甲战士被改造后会失去自己原有职业的能力，不过还是会根据之前的职业获得一定的继承能力。而如果想要令机甲战士的能力得到提升，一方面可以让其习得一些专属的技能，例如让机甲战士在不攻击和移动时蹲伏下来，变成其他战士能够使用的掩体，另一方面则可以通过机甲本身的阶级提升来获得额外的战术系统，例如在提升到第二阶级哨兵级时(The Sentinel)，







玩家可以选择让机甲获得榴弹发射器(Grenade Launcher)来进一步强化其火力，又或者得到治愈迷雾散播系统(Restorative Mist)，释放能够治疗范围内队友的急救喷雾。

虽然有着钢铁之躯，不过机甲战士因为身体庞大，是无法使用掩体的，这也让他们更容易沐浴在枪林弹雨之中，虽然一般的敌人并不容易对他们构成威胁，但新的敌人，却有着足以匹敌他们的力量，那就是外星机甲(The Mechtoid)和索命者(The Seeker)。

新敌人

外星机甲

明眼人都能看出来，外星机甲就是机甲战士的原型，机甲的头部就是外星人的驾驶舱，而其两只手臂就是两门等离子加农炮。这种敌人和机甲战士一样不能使用掩体，但本体非常厚实，经得起玩家旗下单位的重火力招呼。在不移动的情况下，外星机甲能够连续发射两次加农炮，火力非常惊人。不过除非场景中只存在着一个目标，不然它绝不会对同一个目标进行两次攻击。

除了皮粗肉厚火力强大，外星机甲还是一个移动战略中枢，它可以和身边的外星人进行思维链接，并给予它们一个灵能护盾，这个护盾不但可以抵消一定程度的伤害，还可以让外星人受到的伤害减半。这种能力让玩家在对付一个以外星机甲为中心的敌人团队时会陷入两难境地，到底是先消灭皮粗肉厚的外星机甲还是冒着它的强大火力来对付那些受到保护的外星人？无论是哪一种战术，都有可能会让玩家付出沉重代价。





索命者

索命者是一种机械化单位，它们身上看不到太多的有机体特征，不过柔软的触手又很容易令人联想到章鱼这一类生物。事实上，索命者的确有着一些章鱼的特征，那就是保护色，只不过章鱼是根据身边的环境来改变身体颜色，而索命者则干脆能够让自己完全隐形。这个效果可以持续数轮，足以悄悄绕到玩家旗下的战士身后发动偷袭。它们的AI经过特殊设计，并不会在现形后恋战，而是会立刻逃走，打一击脱离战术。而且它们会成双出动，落单的战士遇上它们很可能会被前后夹攻命丧当场。

既然索命者有着那么奇特的能力，玩家自然也有对付他们的办法，常规的手段里面，狙击手的扫描仪可以侦测到它们的位置，而经过基因改造的战士甚至可以通过皮肤强化来感知到隐形单位的存在，一旦失去了隐形的优势，索命者单薄的躯体并不能够承受太多的火力，很快就会被玩家消灭。



其他精彩内容

除了这些主要特色，本作还会有许多新的内容，例如新的职业改动和科技，新的任务和地图，还有针对网战模式行进的优化等等，各位《幽浮 未知敌人》的忠实玩家们绝对不容错过。

文 实习小编 鱼楠 美编 NINA



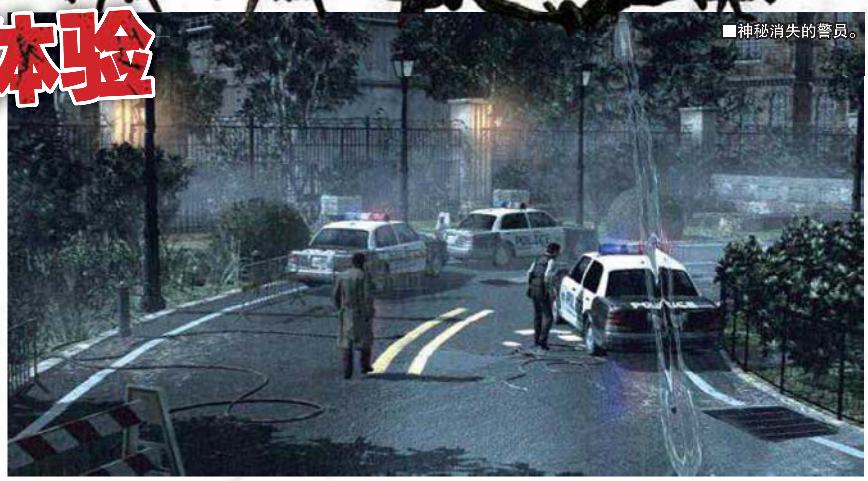
本作是由著名游戏制作人，“生存恐怖”游戏始祖的三上真司新项目 Zwei 的作品，本次游戏将回归最原始、最纯粹的恐怖，究竟本作会有怎样的表现呢。此外，本作有两个原名：日版英文为《Psycho Break》，美版则为《The evil within》。

邪恶深处	Bethesda Softworks	动作冒险
多机种 The Evil Within		美版
2014年内	本地1人	售价未定
对应机种PS3、PS4、X360、Xbox One		对应玩家年龄：未定

最原始的恐怖体验

本作的主人公塞巴斯蒂安·卡斯特罗（Sebastian Castellanos）和他的搭档朱莉·基德曼（Julie Kidman）、约瑟夫·奥达（Joseph Oda）在一个雨夜接到警察的无线电通信之后赶往现场，然而，等着他们的，却只有一片诡异的宁静，本应在场的警察全部消失，在进入调查面前那座大宅后，恐怖开始蔓延……

本作将会着重强调“恐怖”这一个核心元素，游戏的画面极为黑暗，致命的机关，四处游荡的怪物，还有因主角的心理变化而产生的场景转换。在无法平息的恐惧中，玩家仅能凭借着手中极为匮乏的资源去探索未知的前路。


■神秘消失的警员。



导演 三上真司

游戏试玩影像之后对三上真司的一些采访

（以下略称三上）

独特的屏幕比例

——（游戏）在E3上的反应如何？

三上：还不错哦

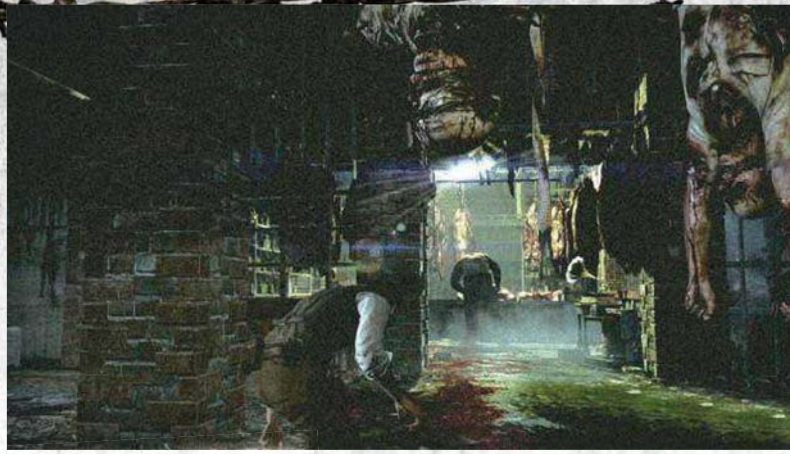
——实际游戏具体跟现在会有什么区别呢？

三上：简单而言，主要差别在于图像，但是在开发的试运行中还有错误，究竟会有多大（实际游戏与DEMO）的差距，现在还不好说。

——在大屏幕上看这款游戏的演示，那可是很有魄力呢，这次为什么选用这种比例呢？（本次采用的是2.35:1的比例渲染，而非标准宽屏16:9）

三上：其实本来我们是还想把画面做得更窄一点，让屏幕上显示的范围更广（同屏显示的物体更多），这让会给人一种“好酷！”的感觉。但是如果这样做，机能可能会有所不足，而且更容易让玩家在玩的过程中产生眩晕感，此外恐怖游戏不太适合过于宽广的画面，所以现在的设计就是这些原因折中取得平衡的结果。

直面恐惧



在故事序章，塞巴斯蒂安在一片与环境完全不符的音乐声中醒来，刚发现自己处于吊挂的状况之后，突然一个巨男就出现在眼前，拿着刀子走到主角旁边，经过一阵阵刀具切割声与痛苦的嘶喊之后，巨男拖着半截尸体走到了不远处的肉案，必须要马上逃走！

为什么会发生这样的事情？这与之前警员集体失踪有什么关联吗？要如何打破现状逃出这个疯狂之地？伴随着这一个接一个的问号，故事正式展开了。有一点要注意，主角只是一个普通人，没有任何特别的能力，也不存在重火力武器，只有小威力的枪，刀子和斧头等冷兵器，又或是利用环境来设置的陷阱。然而接下来主角要面对的，则是数不清的怪物和离奇的超自然现象。



锤男，袭来！

游戏中主角要逃离的并非只有眼前的困境，因环境影响而产生的心理变化也会让整个场景发生变化，在这种绝体绝命的状态下，只有克服恐惧，才能逃出生天。



◀手中的武器能否阻止这些怪物的前进？



■破尸而出的蜘蛛女怪。

蔓延着危险气息的环境



在这阴森森的环境中，残破的大宅，忽明忽暗的灯光，随处可见的血迹……通过修改过的 id TECH 5(也就是 RAGE) 引擎，让各种环境元素，尤其是血液的表现相当出色。如同宗教行为一般的火刑架，随处可见的尸体，四处暗藏杀机，玩家不再是追着怪物跑，而是要在怪物的追赶下绞尽脑汁地让自己生还。同时本作的影像美术主力人员也是《生化危机重制版》的场景影像设计主力，同样也是设计场景影像。







尤其重视“恐怖”的表现

——关于游戏的视觉效果等方面。

三上：在本作中，我是主要针对游戏的整体气氛做出各种调整，其余的都交给设计师们去表现。在灯光设计方面，为了烘托出恐怖的气氛，在场景的明暗变化方面下了不少功夫，让画面呈现出电影效果所特有的颗粒感。

目标：生存！

——游戏DEMO给不少玩家们带来各种恐怖的感受，为未知的前方相当不安，在被攻击的时候甚至会让人忍不住发出“完了完了！”的呼喊声呢。

三上：是的，在演示的时候听到大家受到惊吓的叫喊声我感到很开心。这次游戏过场动画会与操作进行无缝连接，让整体节奏流畅地进行，玩家要时刻把握自己所在的位置，配合时机作出相应的行动，这才能够从这些环境中生存下来。

——为了生存真是要绞尽脑汁啊。

三上：正是要如此严峻的条件，才能体现出游戏的恐怖，这让玩家在脱离危险的时候也会有一种很强的安心感和成就感。我们还借鉴了很多经典恐怖游戏的优点并将其延伸，让游戏在有难度的同时也不失恐怖，这才是生存恐怖游戏。

——还有不少没看过的游戏影像的玩家，请对他们说几句吧。

三上：我觉得要是玩家对本作的世界观太过了解，反而就不会觉得那么害怕了，还减少了游戏的乐趣。所以最好带着心中的各种疑问，去看看各种宣传视频吧。这也是为了今后大家能握着手柄游玩的过程中不禁发出：“完了完了！要死啦！”的呼喊声呢，请耐心期待吧！



新闻资讯 前线狙击

感动千万玩家的爱情故事于高清平台重生！



最终幻想X/X-2 高清重制版	Square Enix	角色扮演
多机种 FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster		日版
预定2013年12月26日	本地1人	7140
对应机种为PS3及PSV		对应玩家年龄：对应年龄未定

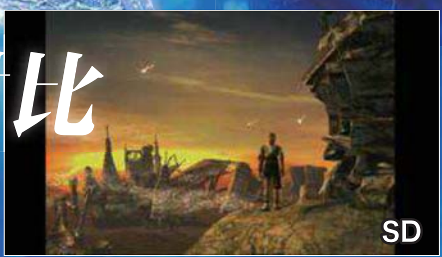
从去年年初以来,《FF X》高清化移植PS3和PSV平台的传闻就不绝于耳，但是直到今年3月这个消息才确认下来。尽管“手游大厂”近年来的表现令本作的移植带“骗钱”的嫌疑，但时至今日，在很多系列粉丝心目中《FF X》此后的作品都没能超越前者。就连之前《FAMI通》杂志在“最催人泪下的游戏”读者评选活动中,《FF X》依然位居榜首，可见本作的经典程度。不过原作发售至今已经有十二年了，而且本作的移植之后画面的进化也令人满意，没接触过本作的玩家不妨趁此机会尝试一下。

FINAL FANTASY X | X-2 ファイナルファンタジーX | X-2 HD Remaster

文 宇宙人　美编 anubis

HD版画面对比

从重制前后的画面可以看出，HD版不仅画面更加精细，锯齿更少，远景的建筑的也更加细致，特别是一些建筑物上的文字、图腾更加清晰。


SD


HD


SD


HD


SD


HD

高清化的场地


ザナルカンド


ザナルカンド

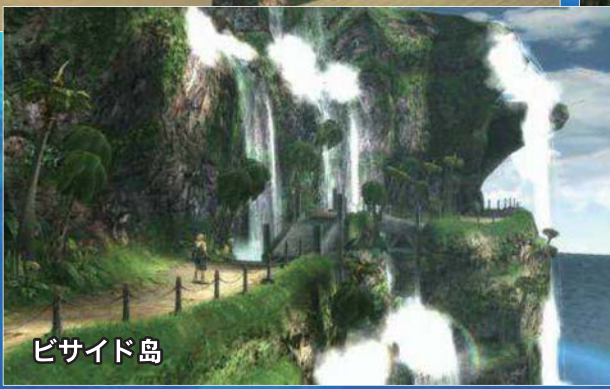
拥有高度文明的海上大都市，发达的科技使得这里大楼林立，就算到了夜晚也会灯火通明，主人公泰达是这里的水球运动员。

©2001-2004,2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.





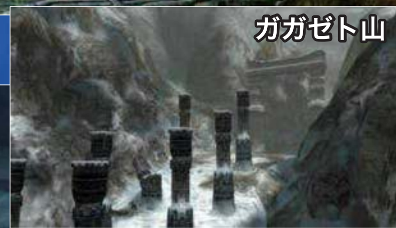
グアドサラム 巨大空洞中仿佛缠满了树根的地方，这里居住着亚人种グアド族，同时这里也是管理沉睡着死者灵魂的“异界”的地方。



▶有很多断岩峭壁，树木丛生的南方岛屿，高台上面有一个以纺织和渔业为主的小村庄ビサイド村，是尤娜等人居住的村庄。

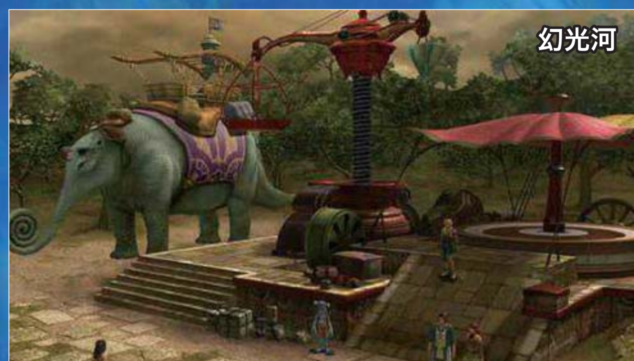
▶积满了雪的灵山，错综复杂的山间小路吹拂着猛烈的风雪，当地居住的兽人族将这里称为“御山”。





◀全年被乌云覆盖，到处都在打雷的地方，要通过这里必须靠着稀疏存在的避雷针。





◀▲大陆东西流向的河流，河底沉睡着机械文明曾经很发达的古代都市，都市的轮廓透过清澈河水清晰可见，到了夜晚，岸边生长的幻光花会吸引大量幻光虫聚集过来，形成梦幻般的美景。

经典的召唤兽

本作中，追求“究极召唤”的召唤士们会将封印在“祈祷者之像”里的灵魂唤醒，并将他们作为召唤兽使役。而作为召唤士的尤娜随着游戏的推进会渐渐获得各种各样召唤兽的帮助，这里为大家介绍两只经典而又具有代表性的召唤兽。

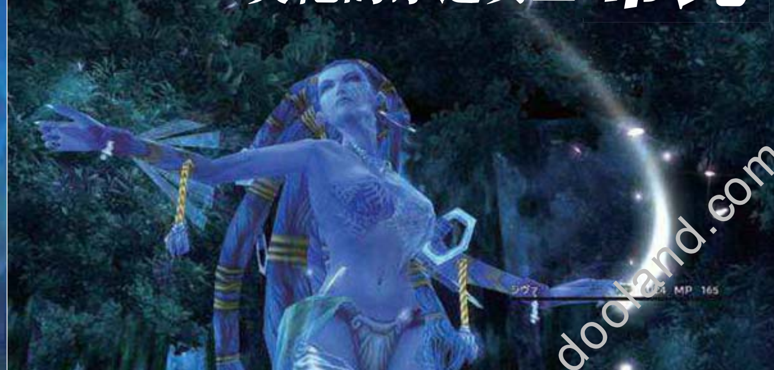






希瓦算得上是“《FF》系列”最经典的冰属性召唤兽，本作中能够使出从敌人头上落下冰块的招式“天降一击”，以及将敌人急冻的必杀技“钻石星尘”。

美艳的冰之女王 希瓦



www.dooland.com











生于火焰的野兽 伊夫里特

几乎跟希瓦一样是系列经典的炎属性召唤兽，必杀技“地狱火焰”不仅能将敌人猛烈燃烧，残留下来的火焰还能给敌人造成追加伤害。

发售日 & 售价正式公开！

近期，SE 终于公布了本作的发售日定为今年 12 月 26 日。其中《最终幻想Ｘ / Ｘ -2 高清重制版》售价 7140 日元。而 PSV 版由于《Ｘ》和《Ｘ -2》分开发售，因此各个版本定价为 3990 日元。PSV 也会推出双版本的套装，价格跟 PS3 版一样，让玩家多一种选择。此外，之前 SCE 发布会上公布的限定版 PSV2000 定价也都确定为 25788 日元，限定机背后印有幻光河的名场面。

此外，官方还公布本作将会收录 PS2《国际版》中追加的影像作品《永远的那基节》以及迷宫 RPG《FF Ｘ -2 最终任务》。《永远的那基节》讲述《FF Ｘ》两年之后，尤娜在迎来了“永远的那基节”的世界中发生的故事，《最终任务》则是以自动生成的迷宫“ヤドノキの塔”为舞台，讲述“《FF Ｘ》系列”最后的故事。两部作品都会高清化重制。

最后，SE 的网上商店 e-STORE 还举行了本作的发售纪念活动，截至 2013 年 12 月 25 日前，如果玩家在 e-STORE 购买了指定商品（包括《FF Ｘ》的游戏，相关音乐、画册等周边）合计 7500 日元以上，就可以以半价的优惠购买 PC 版的《FF Ⅷ》（原价 1500 日元）。







追加奖杯系统 & 存档共通

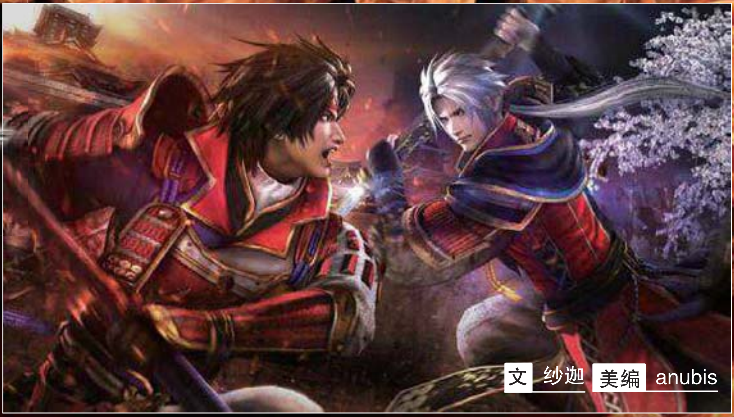
既然高清重制到 PS3 和 PSV 平台，加入奖杯系统自然也是大势所趋。目前可以看到比如要求玩家一击打出 99999 伤害之类的奖杯，看来白金还是有一定难度的，不过说不定《Ｘ》和《Ｘ -2》的奖杯会分开，因此奖杯迷不容错过。此外，PS3 和 PSV 版还支持存档共通，购买了两个版本的玩家透过 PSN+ 就能实现在不同平台上进行游玩。





戰国無双4

SENGOKU MUSOU



文 纱迦 美编 anubis

原本《战国无双》和《真·三国无双》一起，是光荣的两大赚钱利器。由于《战国无双3》选择了不受核心玩家青睐的Wii平台，尽管随后也在其他机种上推出过不少衍生作品，但依然给人一种本世代存在感薄弱的感觉。如今当《真·三国无双》出到7的时候，《战国无双4》终于公布了！游戏选择PS3、PSV双平台而非PS4，看来是要在本世代末期怒刷存在感！

战国无双4		Koei Tecmo	动作
多机种	战国无双4		日版
	2014年春	本地1～2人	6800日元
	对应机种为PS3、PSV		

登场角色大幅增加

如今“《真·三国无双》系列”的可使用角色数量已超过80人，“《战国无双》系列”当然要迎头赶上！（TIPS：《信长的野望》的武将数量从来都比《三国志》要多，而且是多很多。）本作可使用角色数量已确定会超过50人，称得上是新人大爆发了！除了全新设计的角色之外，之前在3代衍生作品中出现过的藤堂高虎、井伊直虎、柳生宗矩等角色也会加入进来！新角色中已知会登场的人有真田信之和大谷吉继，前者和稻姬、真田幸村之间的关系令人期待，后者则必定会和石田三成、岛左近纠缠不清。

另外已确认本作将收录自创武将模式，还有全新的流浪演武模式，让玩家在日本全国修行。





耳目一新的战国绘卷

过去的《战国无双》多是按角色来分头介绍故事，而这次的《战国无双4》将会作出较大的改变。作为故事模式存在的无双演武模式，这次将分为地方篇和天下统一篇。地方篇重点介绍从九州到四国的日本各地的武将的故事，天下统一则是描述织田、德川、武田这种关键势力的故事。引入地方篇之后，一些仅在小地域内活跃的角色就有了发挥的空间，可以更多地描述他本来的故事。例如像伊达政宗这样的地方豪强，就可以引入其在历史上的真正功绩，而不是像过去那样安排他乱入到各个名战场之中。“《信长的野望》系列”是先地方，后全国，如今“《战国无双》系列”反其道而行之，值得期待。



系列最高的爽快感

似乎每作《无双》都在强调最高的爽快感，这次也不例外。而增加爽快感的方法，除了全屏人数增多之外，那就是增加新的招式。已确认本作会追加名为神速动作、无双极意的新招式。此外角色的招式类型和成长系统也会有较大改变，在加强爽快感的同时也会保持系列一贯的易于上手的特征。

神速动作：性能因人而异，既有用来快速缩短和敌人之间距离的类型，也有将大范围敌人一网打尽的强力攻击。

无双极意：只能在练技槽最大时才能发动，能够大幅强化攻击的威力和范围。



大谷吉继

声优：日野聪

原为织田家家臣，在秀吉时代十分活跃，成为一方大名。他和石田三成是好友，关原之战时原本打算支持东军，但因为三成的关系最终选择了西军。在关原之战前便预料到小早川秀秋要叛变，最终在战斗中切腹自尽。白布覆面是他的象征，原因是身患麻风病。



真田信之

声优：小野大辅

又名真田信幸，历史上是真田幸村的哥哥，也是稻姬的丈夫。在父亲死后便成为真田家的家主，在历史上有很高的评价。在大阪之阵中信之选择了德川一方，这使得真田家得到了延续，最后更是活过了90岁，在当时是相当罕见的高龄。



PlayStation® 游戏专页

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

PS4及全新PS Vita游戏主机亚洲区发售日期消息公布!



玩家们高度关注的PS4主机及新型号PS Vita在亚洲区的发售时间表经已发布(见下表)!PS4在设计及机能上的优点相信大家已经很清楚，至于即将推出的PS Vita经过重新设计后，其厚度及重量较原来的版本分别减少多达20%及15%，令PS Vita变得更轻易携带。全新PS Vita将有6个颜色选择，另有3款特别版PS Vita亦会同期推出，相信总有一款适合你的需要。

游戏主机	推出日期
PS4	2013年12月中旬
全新PS Vita 2000系列(包括特别版)	2013年11月

《GT赛车 6》亚洲版推出日期公布及发售限量15周年纪念《GT6》珍藏版



好消息!PS3游戏《Gran Turismo® 6(跑车浪漫旅6)》(GT6)将于12月5日发售，并借着"《GT》系列"15周年纪念，同日推出"《GT6》15周年纪念版"、PS3主机同捆包"15周年纪念版《GT6》竞速包"和亚洲版独家限量的"15周年纪念《GT6》珍藏版"。

亚洲独有《LIGHTNING RETURNS:FINAL FANTASY XⅢ》特别DUALSHOCK®3无线控制器

PS3游戏《雷光归来FINAL FANTASY XⅢ》(繁体中文版)将于11月21日推出，为响应亚洲区《FINAL FANTASY》支持者们的期待，游戏发售当日将推出专门为亚洲地区所设计的《LIGHTNING RETURNS:FINAL FANTASY XⅢ》特别版DUALSHOCK®3无线控制器及《LIGHTNING RETURNS:FINAL FANTASY XⅢ》特别版DUALSHOCK®3无线控制器同捆组，粉丝们不容错过。



《Lost in the rain》10月3日起在雨中历险

PlayStation®Network独家PS3历险游戏《Lost in the rain》将已于10



月3日在PS Store推出(售价：HK$116)。游戏故事发生的地方是一个人烟罕至且不断下雨的小镇，玩家将化身一个拥有雨中隐形能力的男孩，在如迷宫的小镇上追赶着一名隐形少女。路途上他将遇到如怪兽的生物和一道又一道的谜题，游戏往后的发展将等待玩家慢慢探索!PS Plus会员在11月4日或之前可额外免费下载PS Plus独家「怪物」自定义主题，大家要把握时机，尽早购买游戏，以免错失这些特别的自定义主题。

PlayStation Awards 2013: 投下属于亚洲玩家的一票

"PlayStation Awards 2013"(PS Awards)将于2013年12月3日举行，由本年度开始其涵盖地区将扩展至包括亚洲9个国家和地区。而亚洲玩家更可投选"玩家最爱大奖(Users' Choice Award)"，详情可在SCEJA特设的"PlayStation®Awards 2013"网站浏览：http://asia.playstation.com/ps-awards/

《BEYOND: Two Souls》赢尽口碑，10月8日正式推出!



早前PSN推出了PS3独家游戏《BEYOND:Two Souls》的试玩版，一众玩家下载试玩后都一致赞好，无论故事主线以及音效和画面的质素配合上都充分表达出游戏制作之用心。游戏正式推出日期为10月8日，除了普通版外，玩家还可以选择《BEYOND:Two Souls特别版》及亚洲限定的《BEYOND:Two Souls导演豪华版》，由精美的铁盒包装并内含额外30分钟可游玩剧情，其中导演豪华版更加附送珍藏版精装书，内里包含游戏制作花絮及游戏导演David Cage的创作心得等，想了解更多游戏内幕的朋友切勿错过。

	BEYOND:Two Souls(TM) 中英文合版	BEYOND:Two Souls(TM) 特别版	BEYOND:Two Souls(TM) 导演豪华版
推出日期	2013年10月8日(星期二)		
售价	HK$388	HK$388	HK$588
内容	不适用	限量版铁盒包装 额外30分钟可游玩剧情 4部制作影片 原声音乐 PS3(TM)动态主题 PSN个人头像套装	限量版铁盒包装 珍藏版精装书(32cm x 23cm) 额外30分钟可游玩剧情 4部制作影片 原声音乐 PS3(TM)动态主题 PSN个人头像套装

买WE 2014同捆装 送珍藏版球衣

PS3游戏《WORLD SOCCER Winning Eleven 2014》(中英语合版)刚于9月30日推出，蓝光盘版及下载版售价均为HK$418。开发团队为了塑造出更逼真的一对一画面，利用Fox Engine及独特足球系统来调整游戏内的细节，其中作为《WE 2014》核心的超拟真球体动态技术(Trueball Tech)，更使"足球"本身得以脱离球员动作之间的束缚，并成为一个独立个体对外界作出反应，让玩家得以享受绝对自由的控球。还有以"重心"为重点的物理引擎，玩家将能独立地对球员的体重移动作出控制，让玩家仿如置身真实赛事当中。

游戏初回版将收录初回限定特典"European Classic Kits"的DLC下载code，此特典含有Benfica,Manchester United,AS Roma and AC Milan队的球衣可供玩家使用，并会定期进行选手数据更新，球衣更新和发布DLC。除了推出普通版，更加推"《WORLD SOCCER Winning Eleven 2014》PlayStation®3同捆装"(售价 HK2,380)，凡购买同捆装即可获赠WE2014珍藏版球衣乙件，别具收藏价值，欲购从速。





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PlayStation","△〇✕□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
" " is a registered trademark of Sony Corporation.



这款由日本一发行的ARPG作品采用了较为罕见的横版卷轴模式，虽然在动作流畅度等方面可能比不上类型相近的《胧村正》，但本作战斗时的手感同样爽快感十足，并且可供操作的角色相当丰富，玩家可以体验到不同武器的战斗乐趣。另外在游戏中玩家不再是单打独斗，制作组引入了以兵团为概念的战斗系统很有新意，让玩家在享受爽快连击的同时，亦要对战斗的整体格局做出考量，动作性与策略性兼备。

PS3	阿卡迪亚斯的战姬	日本一	动作角色扮演
	アルカディアスの战姬		日版
	2013年9月26日	本地1人	7140日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

基本操作说明

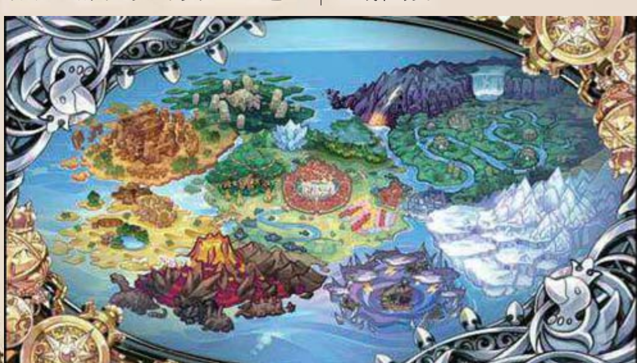
按键	作用	按键	作用
方向键 / 左摇杆	角色移动	L1	防御
△	强力攻击	L1+ 方向键	冲刺
□	普通攻击	R1+ □ / ○	切换道具
○	使用道具 / 下达兵团指令	R1+ △	切换菜单
×	跳跃	L2/R2	切换角色
□ + ×	必杀技	START	暂停

流程推进

游戏的世界被分为了五个大区：

名称	作用
王国中央部	城镇及王城所在区域，周边亦有战斗任务
王国南西部	以火山和沙漠为战斗区域的炎热地带
王国南东部	以永久冻土和冰川为战斗区域的寒冷地带
王国北东部	以密林为主战斗区域的地带
王国北西部	以遗迹和雨林为战斗区域的地带

玩家在王国中央部的“城下町”或“王城”中与特定的角色对话便可以触发剧情，之后从“城下町”的最左边进入大地图。选择某一区域后，便能够看到以旗帜标示出的战斗任务，其中带有感叹号的便是主线任务。



地图菜单

在大地图中按△键可以打开游戏的主菜单，注意游戏的存档及读档只能在这里进行，虽然在王城中有“自室”，但单纯只是个摆设，初次进行游戏找不到存档界面的玩家可以留意一下。

名称	作用
ステータス	查看角色状态，好感度等
装备	查看和更换角色的装备
スキル	查看角色当前所习得的技能
アイテム——览	查看角色所携带的道具
兵团	查看兵团中各个兵种的等级情况
システム	系统菜单，进入后可以调整游戏选项，保存和读取游戏进度

角色好感度

每个角色都存在与其他角色的好感度设定，想要提升某几位角色间的好感度的话，只要多让他们组队出战，并赢得胜利即可。随着好感度的提升，副角色在战斗中会更多地发动支援攻击，当主角色施展必杀技的时候亦会从旁协助。当好感度上升到一定程度之后，便能够在战斗使用伤害极高的三人合体超必杀技。



武器工房

利用城下町的武器工房，玩家可以对武器进行性能强化、技能解放及进化。



性能强化

最普通的强化武器的途径，使用不同种类的素材进行强化所带来的效果不尽相同。除了基本的攻击力（ATK）与幸运值

©2013 Nippon Ichi Software,Inc.
www.doyo.com

（LUC）会有不同外，通过强化也能为武器追加属性及技能。玩家可以根据自身的需要选择合适的素材进行强化。需要注意的是，每把武器都有强化次数的限制。

技能解放

某些武器的技能栏会显示“???”，这便代表着此武器有隐藏的技能，需要玩家通过技能解放才能解锁。技能解放所需的素材是特定的，并有数量限制，并不能像性能强化时那么自由。每进行一次技能解放，该武器的可强化次数便会减1，请格外留意。



武器进化

比较特殊的武器强化方式，当武器的右下角有红色锤子的标记时，便表示该武器可以进化，进化所需的素材亦是规定好的，要求会比技能解放时更高。不过一旦成功进化的话，武器性能将会大幅提升，并且有一些强力的武器必须通过武器进化才能够入手。



任务类型

姬战斗

游戏的基本战斗类型，玩家要从所有的角色中选出三名组队后，进入地图中展开冒险。在战斗中场上只会存在一名角色，玩家可以通过L2/R2切换不同的角色，如果三名角色的HP值均减为0的话，则当前任务便以失败告终。

战斗系统简单而爽快，玩家只要通过方向键及攻击键的不同组合方式，就能够轻松地形成各式连段。也可以在战斗中按START键观看出招表，笔者建议还是要有针对性地进行连段，胡乱出招的话反而事倍功半。



必杀技



不断地攻击敌人便可以累积SP值，当画面左上方的SP槽蓄满后，同时按下□和×键便可以使出必杀技。随着角色等级的上升，也会习得越来越多的必杀技。

属性状态

通过使用不同属性的武器，玩家可以在攻击中对敌人附加冰、火、雷、毒等属性伤害。而敌人的攻击同样也会附带不同的属性，有一定的几率让玩家陷入异常状态中。异常状态在经过一段时候后会自行解除，玩家也可以通过使用对应的道具进行消除。

异常状态	伤害效果
炎上	持续消耗HP值，10秒后解除
冻结	角色所有动作的速度变为原来的一半，10秒后解除
感电	进入眩晕状态，3秒内角色无法行动
中毒	持续消耗HP值，20秒后解除
迟缓	角色所有动作的速度变为原来的一半，20秒后解除
气绝	进入眩晕状态，5秒内角色无法行动

激乱战

率领兵团与其他的兵团展开战斗，战斗开始前要选择三个兵种以及三名领导者组成一个大兵团。进入战斗后，玩家要操纵其中一名领导者与对方的头领展开战斗，而双方的兵团则会自行交战，玩家只能够通过下达兵团指令改变自己所率领兵团的行动方式。画面下方的紫色槽相当于兵团的HP值，当其降为0的时候，便表示玩家所率领的兵团全灭。不过这并不一定意味着任务失败，每场激乱战都有自己的胜利条件及败北条件，请在战斗开始时进行确认。当然如果玩家所操纵的三名领导者全部被打败的话，那无论如何都会被判定为任务失败。



兵团指令

战斗开始后长按R1键后，按△键可以从道具菜单切换到兵团指令菜单。下达不同的指令可以改变兵团的作战方针，根据战况适时地做出改变才能让战斗变得更加轻松。下达兵团指令的话会消耗一定百分比的士气槽，也就是画面下方蓝色的短槽。而只要打倒敌人话，士气槽便会上升。如何快速积累士气槽以及在什么时机下达兵团指令，便是激乱战的核心。



兵团指令	所需士气槽	效果
基本阵型	10%	攻防平衡的阵型，攻击速度及士气槽累积速度一般，格挡的几率较低

兵团指令	所需士气槽	效果
攻击阵型	10%	强调进攻的突击阵型，攻击速度及士气槽累积速度很快，不会进行格挡
防御阵型	10%	强调防守的阵型，攻击速度及士气槽累积速度很慢，但格挡几率高，面对强敌是较为安全
兵团交代	30%	按顺序奇幻场面上的兵种
兵团奥义	100%	使用强力的兵团奥义对敌人造成伤害，需要士气槽蓄满后才能使用

各兵种相性

兵团中一共有 7 个兵种，分别为“剑士”、“弓兵”、“魔法师”、“斧兵”、“铳兵”、“长枪兵”和“重剑士”。不同兵种间存在相性，请根据敌方的情况选择适合的兵种出战。具体相性可参见下表。

兵种	剑士	弓兵	魔法师	斧兵	铳兵	长枪兵	重剑士
剑士	—	▲▲	▲▲	▼▼	▼	▲	▲
弓兵	▼▼	—	▲▲	▲	▼	▼▼	▼
魔法师	▼▼	▼▼	—	▲▲	▼	▼	▲
斧兵	▲▲	▼	▼▼	—	▲	▲	▲▲
铳兵	▲	▲	▲	▼	—	▼	—
长枪兵	▼	▲▲	▲	▲	▼	—	▼▼
重剑士	▼	▲	▼	▼▼	—	▲▲	—

注：横向观看，▲表示克制，▼表示被克制

兵团强化

在城下町的兵舍中，玩家可以提升兵团中各个兵种的等级，只需要耗费金钱即可。随着兵种等级的提高，除了其自身能力会得到强化之外，所装备的武器及兵团奥义也会得到强化，甚至发生改变。在金钱充足的情况下，某个兵种可以提升到的等级上限取决于该兵种的领导者（Leader）的等级，两者的等级最高只能持平，兵种的等级不能够超越领导者的等级。



超乱战

超乱战同样是以兵团的方式出战，但对手变成了巨大的BOSS。因此便不存在兵种间的相性问题，兵团指令亦有所变化。需要注意的是，BOSS除了有紫色的HP槽之外，下方还有蓝色的护盾槽以及黄色的眩晕槽。只有通过不断地攻击将BOSS的护盾槽消耗至0后，才能开始对其造成伤害，并可以对其累积眩晕值，当BOSS的眩晕槽蓄满后，其便会陷入一段时间的硬直状态中，是进行输出的好机会。



兵团指令

相比激乱战中的兵团指令有所变化：

兵团指令	所需士气槽	效果
基本阵型	10%	兵团会环绕在玩家的身边，此时攻击速度及士气槽累积速度一般，格挡的几率较低
攻击阵型	10%	兵团对BOSS进行强力突击，攻击速度及士气槽累积速度很快，不会进行格挡
防御阵型	10%	兵团会环绕在玩家身边，但更注重防御，攻击速度及士气槽累积速度很慢，格挡几率高
退避	30%	以退避的姿态后撤，补充兵数
决战奥义	100%	使用强力的决战奥义对敌人造成伤害，需要士气槽蓄满后才能使用

奖杯列表

奖杯	奖杯名	取得条件
白金	トロフィー制覇！	获得所有的奖杯
铜杯	战姬见参！	完成首次 BOSS 战
铜杯	龙退治	打败“龙（ドラゴン）”
铜杯	巨人退治	打败“魔偶（ゴーレム）”
铜杯	ミイラ退治	打败“法老王（ファラオ）”
铜杯	蛇退治	打败“蛇女（ラミア）”
铜杯	蜘蛛退治	打败“巨大蜘蛛”
铜杯	蟹退治	打败“巨蟹”
铜杯	希望に向かって	取得最终战的胜利
铜杯	100 击破！	打败 100 个敌人
铜杯	500 击破！	打败 500 个敌人
铜杯	1000 击破！	打败 1000 个敌人
铜杯	ちょっとした自慢	达成 100 连击
铜杯	自慢できること	达成 300 连击
铜杯	すごい自慢できること	达成 500 连击
铜杯	一姬当千	使用主角蒲琉姆打败 1000 个敌人
铜杯	药は苦い？	在不使用任何道具的情况下赢得一场战斗的胜利
铜杯	人嫌い？	在不切换角色的情况下完成“姬战斗”
铜杯	やりくり上手	卖掉 100 个道具
铜杯	买い物大好き！	买入 100 个道具
铜杯	贮金大好き！	持有的金钱超过 500000
铜杯	はじめての武器强化	首次进行武器强化
铜杯	はじめての武器进化	首次进行武器进化，获得新武器
铜杯	武器进化マスター	进化 10 把武器
铜杯	武器进化の达人	进化 30 把武器
铜杯	武器コレクター	获得 100 把武器
铜杯	お洒落泥棒	获得 50 个饰品
铜杯	はじめての兵团强化	首次进行兵团强化
铜杯	初阵胜利！	首次在“激乱战”中获胜
铜杯	全员集合！	全部角色变为可操作的同伴
铜杯	なかよし	任意一名同伴角色的好感度达到最高
银杯	3000 击破！	打败 3000 个敌人
银杯	超人	任意一名角色达到 99 级
银杯	强化マスター	进行 100 次武器强化
银杯	武器マニア	获得 500 把武器
银杯	常胜兵团！	在所有的“激乱战”中取胜
银杯	制霸！	取得所有战斗的胜利
金杯	超人集合！	全角色达到 99 级
金杯	战争大好き！？	取得 100 场“激乱战”的胜利
金杯	マスコット？	任意一名角色对其他角色的好感度都达到最高
金杯	最强の绊	全部角色的好感度都达到最高
金杯	スマートな胜利	任意一场战斗首次获得 S 级评价
金杯	エリート军团	全部战斗均达成 S 级评价



实习编辑 AQ　美编 小瑟

雨	SCE	动作冒险
PS3 rain		繁体中文版
2013年10月3日	本地1人	116港币
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

正如别名《Lost in the rain》一样，本作对“雨中迷途”的描绘可谓入木三分，避雨便隐形的解谜机制不仅创意十足，而且还是一种叙事手法。随着故事的推进，雨夜城镇的表现力更是渐入佳境。尽管受制于流程过短和可玩性不足，其独特的叙事手法所呈现的魅力还是值得称赞的。鉴于篇幅有限，本文将介绍前三章的内容。另外本作也有中文版，有兴趣的朋友不妨下载一试。



基本操作

按键	功能
左摇杆	角色移动
方向键	选单操作
○	场景互动
×	跳跃/攀爬
□	奔跑
SELECT	显示Hint时进入提示
START	暂停/跳过动画



解谜要素

本作机关谜题并不复杂，而且失败后直接从最近的记录点重新开始，多次失败时画面右下角显示“Hint”，按SELECT可以查看提示。重来的情况实际上更多是因为动作要素和经验不足的影响，另外由于色调昏暗，在需要跳跃的地方经常会误判落脚点，尤其是部分需要助跑跳过的地方和远景时场景互相遮挡的位置。

解谜的要点在于理解场景，适当选择奔跑或行走，以及避雨隐身和雨中现形的转换。隐身时只能观察地上的水印和扬尘或者碰撞的物件以判断自己的位置。游戏中的敌人对声音敏感，同样会隐身，一旦相触就会失败，只能借助外力令其消失，或者逃跑躲避。在游戏后期还有角色间的互动，需要仔细观察场景中闪烁的机关物件。

流程要点

收集要素“记忆”（地图岔路的光球，在开始画面也会新增Collection项目）每章有3个，共24个，需要通关一次才会出现，因此初次流程建议只走提示路线直接通过。



第一章

开场动画过后，向右走按×跳上墙壁旁的棚架，注意在棚架和门顶之间跳下会摔死。继续前行，响起主题曲《月光》，在有水池的场景左边的阶梯找到记忆1。





进入街角发现一扇打不开的铁门，走到桥头突然从门中冲出两头怪物，按□跑过桥，在尽头避雨。怪物离开后，返回桥上，看见桥下被怪物追赶的少女。从刚才冲破的铁门通过，下楼梯躲进墙边的雨篷，注意要等怪物背向少年时才进入雨中，怪物速度很快，一直冲的话必定被追上。前方需要一直跑到大雨篷中，途经的左边楼梯上有记忆2。



经过车子后，前面徘徊的怪物即便隐形也会发现少年，注意地上的脚印小心通过。然后在怪物挡路的场景右边积水处跳跃或奔跑，水声吸引怪物之后继续前进，跳上木堆迅速跑过木架，或助跑跳过。在水池空地绕到上方避雨，靠墙慢慢走过积水，趁怪物背过去的时候，爬上木箱翻到对面。

看到少女离开后，吸引前方的怪物再跑回来，穿过并撞毁木架，在巷子里吸引第二只继续撞向木架，然后爬上去，向后走，在左边隐藏阶梯下找到记忆3。返回上楼梯后第一章结束。



第二章





追赶少女的怪物出现了，跟随镜头奔跑穿过尽头的洞口。逃脱后向左走发现记忆4。向右走看到少女被怪物包围，爬上木箱向右走落到闪光的门前，如果继续往右离开的话少女会被杀死……于是还是打开门，等少女奇迹般地脱离险境。

关上门往右走，路过泥水后，无论雨中与否都会现形，所以在第二滩泥水上方贴墙通过，然后在右边尽头按○钻过，找到记忆5。接着跳上沿途的木箱，钻过尽头的栅栏，开动留声机后迅速跑到地图右上方，从楼梯损毁处跳下，跑到尽头钻过木架脱离追赶，按○泡过水缸后进入教堂铁门。

教堂右边花丛后有记忆6。进入教堂，少女反锁了右边木门，只好从左边门绕过去。爬上书架钻出窗外，往上走绕进教堂，在右边房间看到木门钥匙。这时怪物冲了进来，靠墙沿路返回闪光的钢琴处弹奏，发出响声后原地不动（否则怪物会冲上来），等待怪物从左边离开教堂。然后返回取出钥匙，从下方回去开门。进了房间从书架爬到墓园，少女已经走远。从右边围墙钻出，结束第二章。



第三章

往左走到路的尽头，爬上左边的箱子翻到对面，遇见巨大的怪物，它们不仅没有攻击性，身躯下还能提供避雨的地方。在第二头怪物左边有记忆7，被树叶遮挡比较隐蔽。爬上中间的货箱，利用怪物的荫庇逐步通过，进入雨中前注意确认附近犬型怪物的视线。然后翻过左边的墙，天桥上的少女再次跑远。穿过右边的铁丝网，躲开出现的人型怪物，从右边爬上脚手架，登上顶层进入厂房，怪物会从楼下破门而入。迅速穿过通道来到左边尽头，推开门前的箱子开门，径直跑到左侧避雨待机，注意不要跑跳惊动怪物，趁它背过去的时候移动箱子。爬到对面后经天桥进入工厂另一侧。

少女还在逃跑，在左边铁桥爬下梯子，跳到中间怪物的对面平台，这时少年才终于被少女看到了，不过怪物立马又出现，少女不得不离开。

从左边钻出，经过上方一排储物柜时打开最左边的，找到记忆8。路过储物柜要打开柜顶完整的，以便隐身。利用储物柜躲避途中的怪物，来到左边闪光的控制杆，利用半空的铁板制造隐身的通路。在前方再次看到少女，但少年不在雨中，她以为是怪物追到，被吓跑了。

继续前进，爬上箱子，启动右侧控制杆，助跑跳上铁板当作平台，向右走落到地面，进入小仓库。依次跳到入口对面的箱子上，接着向右一直跳到顶，在平台的右端找到记忆9。离开后在高台碰见少女，赶在怪物之前拉出中间的推车，接着在前方躲进储物柜，直到怪物远去。跟随怪物和少女，一路助跑跳过铁桥，小心不要掉到桥下。追上怪物，跳上右边的铁架等待怪物下去，然后利用少女推下来的推车爬到左边，下楼梯翻过左边围墙离开工厂，第三章至此结束。





奖杯列表

名称	获得条件
Rainbow's End	收集所有记忆
Twin Shadows	收集20段记忆
Lost in the Rain	收集10段记忆
The Two and the Town	追上女孩并与她一起行动
End of Chapter 1	完成第1章
End of Chapter 2	完成第2章
End of Chapter 3	完成第3章
End of Chapter 4	完成第4章
End of Chapter 5	完成第5章
End of Chapter 6	完成第6章
End of Chapter 7	完成第7章
End of Chapter 8	完成第8章



BEYOND

《超凡 双生》是Quantic Dream小组继《暴雨》之后，在本世代的第二款游戏，经过三年的洗练，《超凡 双生》与它的前辈相比，有着更为精致的画面、更为自然的动作、更为刺激的剧情与更加丰富的游戏体验。在《超凡 双生》里可以一次性体验到好几种类型的游戏，有如同动作游戏般的格斗场景，有如同恐怖游戏般的研究所探险，有如同《模拟人生》般的家居生活……你能策马在荒野里奔腾，你能像Snake一样潜伏于敌营深处，祖迪与艾登这对奇异的搭档为玩家们献上的，是一种前所未有的电影式互动游戏体验。

超凡 双生	SCE		动作冒险
PS3	Beyond:Two Souls		繁体中文版
	2013年10月8日	本地1～2人	388港币
	对应智能手机		对应玩家年龄：18岁以上

文 秋沙雨＆八重樱 美编 NINA

系统介绍



本作的系统与《暴雨》非常相似，没有复杂的战斗和升级等要素，基本只要根据提示按对按键就可以。流程中玩家需要轮流操纵女主角祖迪和她的灵体艾登，下面就分别为大家介绍他们的操作。

祖迪

按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆	观察四周
	与环境互动（注1）
	战斗（注2）
△	切换至艾登





注1：在场景中移动时经常能看到白色光斑，这代表着祖迪可以与附近的场景进行简单的互动，只要将右摇杆向光斑所在方向推过去就可以实现互动。





注2：当祖迪遭遇到战斗剧情时，每次敌人攻击或是祖迪出击时游戏画面都会呈现为慢镜头，此时玩家应注意观察祖迪的动作的前进方向，同步推动右摇杆。过多的操作失误有可能会影响到故事的发展。

艾登

按键	效果
左摇杆	移动（注3）
右摇杆	观察四周
左摇杆+右摇杆	使用能力（注4）
L1长按	锁定目标
L2	快速转身
R1	往上移动
R2	往下移动
△	切换至祖迪



©Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Quantic Dream.

注 3：因为是灵体，所以艾登在移动时可以随便穿过墙壁、家具等物体。但艾登并不能无限远离祖迪，当画面变成黑白并且手柄剧烈振动时就代表已经达到了极限。



注 4：艾登要想直接对现实中的人或物下手，首先人或物上必须有一个蓝色光斑。看到这个光斑后按住 L1 键又会出现两个紫色光斑，可分别由左摇杆和右摇杆来控制。艾登的能力可细分为以下几种：



①移动：向下推两个摇杆，松开后紫色光斑撞击蓝色光斑，从而令现实中的事物移动。



②附体：如果 NPC 发出橙色光芒时就代表此人可以被艾登附体。向左右相反方向推动摇杆使两个紫色光斑远离蓝色光斑，持续一段时间后就可附体成功。附体成功后有时还会出现按键提示来消灭周围的人。但要注意的是，假如中途停止或是附体角色被他人碰到，就会解除附体状态。



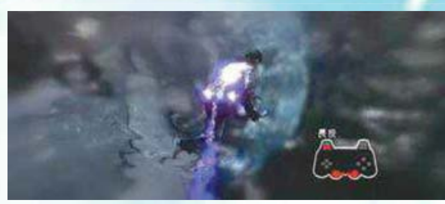
③窒息：如果 NPC 发出红色光芒，那么就将两个摇杆同时推向中间，持续一段时间后，NPC 就会被掐晕或掐死。



④治疗：NPC 发出绿色光芒时，将紫色光斑移动到伤口处，持续一段时间就可治愈。



⑤通灵：在需要通灵的场合时移动两个紫色光斑将他人的记忆引导到祖迪的头部。



⑥防御：只会在特定的几个剧情内出现，同样是移动紫色光斑尽可能靠近蓝色光斑，就会制造出防御罩来保护祖迪安全。

难度模式



为照顾到休闲类玩家，游戏提供了一种更为简单的操作，该难度下，控制祖迪时会有箭头提示玩家该做出怎样的动作，控制艾登时，场景内会出现数个橘黄色的光斑，便于艾登直接前往指定地点。但是如此一来，也不太容易找到隐藏在各个章节中的追加要素，玩家势必要做出取舍。难度可以在主菜单或是游戏进行中按暂停键来修改。

单人/双人模式

游戏支持本地双人联机，一人控制祖迪一人控制艾登，并且两人的难度是可以分开选择的。拥有 iOS 或安卓系统手机（或平板电脑）的玩家还可以下载到名为“BEYOND Touch”的 APP 应用程序，只要确保 PS3 与这些智能平台处于同一 wifi 环境下就可以使用智能平台来控制游戏，操作也会随之进行简化。

流程攻略

实验

开场影像结束之后就可以操作祖迪了，本章都有操作说明，使用右摇杆站起来之后可以在房间里四处逛逛，在柯尔的催促声之下从房间来到实验室，期间可以在走廊听听研究员们的谈话。进入实验室之后开始试验，按下△键切换到灵体艾登的视角，穿墙到隔壁房间查看女人手中的卡片图案，再按一下△键回到祖迪的视角，使用左摇杆切换卡片，在正确的卡片上选择 × 键，三次之后进入下一个实验。



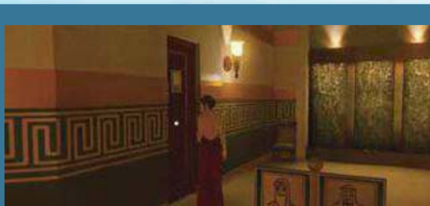
TIPS 第一章里如果没有在奈森的指示下停止实验的话最后祖迪就会流鼻血。

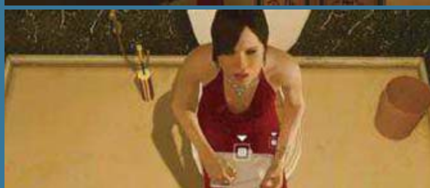
www.dooland.com



按下△键操作艾登穿过墙壁，根据提示按住L1键然后将两个摇杆同时往下推再松开，等到研究员喊停之后就可以停下来了，当然也可以继续在房间打里面的东西玩。章节结束后拿到奖杯“有其他人在吗?”，如果在强制结束实验之前按下△键叫回艾登再按下 × 键退出实验的话还能拿到奖杯“服从”。

大使馆





对话剧情之后往右边走来到洗手间，注意，女厕所是左边那间，剧情之后按下△键操作艾登来到二楼的警卫室，操作屏幕之后出现剧情，对准警卫的小电视按住L1键再同时把两个摇杆往中间推，然后关闭办公室的监视摄像头。移动到有操作提示的油画前，这时锁是关上的，移动到书桌前打开抽屉按下开关，打开锁之后就看到保险箱，解开锁之后打开文件。视角转回到祖迪这边，跟着提示操作，然后走到大厅，章节结束。如果潜入的时候仅仅是按着上面的操作来做而没有附身到警卫身上的话可以拿到奖杯“手脚干净”。

奖杯“占有欲强的间谍”则是要附身在大厅里的阿拉伯人谢赫身上才能拿，附身之后控制他走向办公室调查文件即可，需要注意的是期间不能够与其他人相碰撞，否则附身会解除。

派对



从车上下来，接过礼物。进门之后就是剧情，可以选择是否喝酒或抽烟，一段时间之后出门透气，再进去之后可以操作艾登来给三个女孩玩玩恶作剧。坐在沙发或椅子上会有个金发男孩来搭讪，可以选择友好对待或有所保留，两个问题之后会选择是否说谎，然后继续对话，友好对待到最后他会邀请祖迪跳舞，根据提示来进行舞步，出现对话选项，可以选择“互相有好感”或拒绝，后面还能选择是否亲吻。

剧情之后祖迪被关了起来，使用艾登把门打开，可以选择是否报仇。选择报仇可以进去惩罚那些人，在他们敲打或躲着的地方进行操作就能让他们受伤，打开煤气点燃厨房之后就能退出来，让三个人以上受伤或者点燃厨房触发火灾就能拿到奖杯“复仇”，选择离开可以拿到奖杯“冷血”。



初次会面



一开始就是艾登视角，随便操作一个物品之后就触发剧情，然后切换回祖迪视角，走进房间，聊天之后对方会让祖迪叫出艾登，这时切换到艾登视角随便操作一个物品继续剧情。

欢迎来到CIA

一开始是体能训练，然后是格斗训练、潜行训练。体能训练按照操作提示来进行，第二次需要玩家根据慢镜头里祖迪的身体重心来控制摇杆进行游戏。



格斗训练在进入慢动作尽头时顺着祖迪的动作方向推动右摇杆即可，被打到少于5次达成奖杯条件。



潜行训练时在箱子上方有个敌人可以用艾登来解决掉，附近走动的敌人可以利用艾登与祖迪的配合来解决，拿到红旗子就算是过关，期间完全没有被发现的话达成奖杯条件。章节结束后可以拿到奖杯“完美士兵”、“格斗学徒”和“潜行学徒”。

逃亡



操作艾登来进行恶作剧，从车头玩到车尾，广播响起时进入剧情。车停下后操作祖迪旁边的水瓶叫醒她，从座位上站起后逃跑，进入慢镜头时顺着祖迪的动作方向来推右摇杆，最后操作艾登打破窗子跳上车顶，被警察碰到要进行格斗战，顺着方向来推右摇杆，最后操作艾登协助祖迪逃跑。

来到树林里走一段之后往下逃跑，这时会有树枝挡路，由于灯光太暗很难看清楚祖迪的动作，这时候躲开树枝就要看树枝的位置，如果是在地面上的就往上推，如果是有很多分叉的树枝就往下推。过河之后跑一段路会被狗追上，打上一段时间之后自动切换到艾登视角来赶走狗。爬上岩石，追兵过来时长按按键不放，等他们离开后继续爬。

来到公路边操作艾登附身到摩托车旁边的警察身上，趁警察不注意骑上摩托车，按住R2键是发动引擎，跑上一段时间之后直升机会过来，这时候的视角有些诡异但是别忘了加速，来到桥边触发剧情，发动摩托之后操作艾登来进行防御。

如果在桥上顺利逃跑的话就能够进入城镇，这里全程操作艾登，通过控制物品或敌人来阻止敌人继续前进。先到右边控制司机摧毁武器店，往上走来到对面

TIPS “我想象中的朋友…”章节里可以控制艾登做一个祖迪的小冰人。



的教堂屋顶攻击两次教堂，然后到左边打掉加油站的油管，移动至右边操控距离加油站最近的敌人可以摧毁加油站，最后附身到直升机驾驶员身上，摧毁直升机之后本章结束，解锁奖杯“艾登末世录”。

在列车上成功逃脱的话可以拿到奖杯“来抓我啊”。在列车、山道和在桥边开摩托车冲过去时被捉住之后顺利逃脱的话可以拿到奖杯“脱逃大师”。由于这两个奖杯不能同时获得，建议先拿“脱逃大师”之后再退回主选单重新读取章节来拿“来抓我啊”。为了解锁奖杯“艾登末世录”，在本章必须破坏加油站、枪支专卖店、教堂和直升机，需要注意的是在破坏枪支专卖店之前千万不能够附身到便利店前的司机身上，否则就无法附身到枪支专卖店旁的司机身上了。

我想象中的朋友…

可以来回操作艾登和祖迪，过一段时间后去车库（楼梯后面的门），拿起油往外走触发剧情。操作艾登控制收音机、电视和椅子，并捉弄妈妈，切换到祖迪视角走到冰箱调查饼干，对话完之后切换到艾登视角操纵饼干，这样就能开启奖杯“队友”。

妈妈说话之后去玄关穿上衣服和鞋子，然后从厨房旁边的门出去。从围墙边出去可以和小孩子们一起玩，发生剧情时操作艾登然后放开。紧接着是艾登与祖迪的视角交替推进剧情。



聚魂器

直走来到电梯旁，按下按钮后操作艾登下降，弹开行李箱之后打开电梯进去。根据提示操作读取死者记忆，然后按下电梯的按钮。

下楼之后走到尽头，然后切换到艾登打开门，里面有两个死者的记忆可以看。走到下一个房间，操作艾登让柜子倒下然后打开上面的铁窗。一边前进一边读取沿路的死者的记忆，在前方的柜子后面有一个死者，玻璃门对面有一个死者，在玻璃门后面有一个消防员，读取记忆之后来到左边，操作艾登把灭火器弹到祖迪这边，使用灭火器灭火，来到另一边后触发剧情，紧接着是格斗战。





战斗结束后从左边出去，读取尸体的记忆，往前走一段路之后进入战斗操作，躲过去之后来到一个结冰的走廊。调查走廊尽头的门锁，然后到左边墙角的尸体处拿通行卡，这时候出现战斗，来到门边之后操作艾登解决掉后面的敌人，进入下一个房间。调查完尸体后来到窗边调查装置，然后从左边的门冲出去，祖迪负责跑，当祖迪被敌人捉住时视点自动切换到艾登，艾登替祖迪消灭敌人，如此交替进行。在最后一段路会有几处需要跳起来的地方，请各位跑到这里时注意一下。

章节结束后拿到奖杯“开关中枢”，读取完所有死者的记忆之后拿到奖杯“通灵大师”，平时没有敌人时可以切换到艾登的视角查看一下，有蓝色光晕而且不动的人就是死者。

无家可归



往前走一段路，打电话，打完电话之后继续走，摔倒之后切换到艾登的视角，弹一下流浪汉旁边的东西，然后返回来驱逐祖迪身边的灵体，如此来回三次即可。

醒来之后对话，调查地上的照片，然后与史坦对话，直至没有话题。走到桥边，选择跳下去或不跳触发剧情。跟着史坦走，坐下之后对话，然后继续往前走，用艾登操作取款机拿到钱。解锁奖杯“赚钱糊口”。

剧情之后跑到街对面，紧接着是格斗。战斗完之后是对话剧情，吃饭之后分别和星期二与吉米谈话并使用艾登来调查和治疗，最后来到史坦旁边，自动切换到艾登视角，读取灵体的记忆，解锁奖杯“奇迹”。

醒来之后来到星期二旁边触发剧情，然后跟着史坦走，切换到艾登视角开门，然后选择“等一下”，解决掉天花板的摄像头，解锁奖杯“聪明的小偷”。跟着史坦他们一起来到公寓的房间里。替星期二脱衣服之后，先开暖气，然后拿衣服，安慰星期二之后按着操作来进行游戏，最后剪掉脐带。

再次醒来之后火灾，走到隔壁房间叫醒史坦，然后使用艾登打开旁边的门救人，上楼最近的房间找到吉米，使用艾登附身。打破窗子跳到旁边房间，使用艾登的防护罩跨过火海，打破墙壁之后救出星期二。来到三楼窗边，使用艾登的能力跳下去。



剧情之后调查房间的东西读取记忆，走出房门，剧情之后从窗子里出去。

第一个晚上

拿起沙发上的睡衣，到浴室换好之后从行李箱里拿出娃娃和水壶放到床上，上床睡觉。切换到艾登视角，拿起手电筒在天花板弄黑影，过一会之后灵体来袭，到隔壁去叫醒柯尔。返回来与灵体战斗。章节结束后解锁奖杯“灵体学徒”，如果在本章与章节“聚魂器”里与灵体的战斗都完全取得胜利的话解锁奖杯“灵体大师”。



TIPS 精神病院里右边第一个房间的病人能够看到艾登。

和其他女孩一样

操作艾登四处破坏东西，等柯尔出声制止之后停下来，走到厨房附近发生对话，等对话结束之后到隔壁操控研究员打开门。出门之后右拐，调查门，然后从柯尔身上拿下卡片调查开关。出门时选择“说话”就能顺利通过，如果想拿奖杯“和雷恩坠入情网”的话，建议先走下面的剧情然后重新读盘到这一章，在门卫处一直不说话，故意被警卫发现就没法去酒吧。





走到车子旁调查车子，让柯尔打开车门发动引擎，然后让祖迪躲在车后箱里，发动车子。从车子上下来之后打开车后箱，然后将柯尔带到右边的树林里。走进酒吧之后在座位上坐下，之后与男人一起玩台球，需要顺着球杆推出的方向来推右摇杆。

两三次之后触发剧情，切换到艾登视角，利用酒吧的东西来砸三个男人，等三个男人都跑到门边之后，附身到中间的男人身上，拿起枪射杀另外两个后自杀。解锁奖杯“永不分离”。

孤独



等菲利浦准备离开时可以选择是否让他窒息，分别可以解锁奖杯“抱歉”和“不是我父亲”，需要在主选单重新读取章节才能拿完。

纳瓦霍

往前走一段路后在石头上休息，来到农场的大屋敲门，对话剧情之后操作吃东西然后对话。跟着人物走到房间，关上门四处调查之后睡觉。醒来之后操作艾登开门，敲打每个方面之后调查客厅大门。

醒来之后调查门，剧情之后去打水，倒在羊舍的水槽里之后去谷仓拿一包干草堆到羊舍，剧情后去树下对话。剧情之后调查羊的尸体读取记忆。来到马棚前对话，接近马匹然后让艾登附身到马身上，把马带进马棚里后去谷仓旁边的浴室里洗澡。





剧情之后调查房间的门，然后回到客厅走出去。剧情之后是一场逃跑战，要时刻注意别被东西砸到，被砸到的次数少于三次就能解锁奖杯“不只是沙子”，最后使用艾登的力量将敌人赶走。

第二天骑马，上马之后按 R2 键开始跑，抵达目的地之后对话，剧情结束后上马，前往远处有个大风车的地方，操作艾登弹走风车上的稻草，然后走到石头边开门进去，调查挂饰之后出门躲过马匹。骑马穿过前方的山洞隧道之后沿着路一直走到一堆白色废墟前下马，读取帽子和剑的记忆，骑马沿路走找到一个 V 字形的枯树，用艾登调查地面，挖出来之后调查，最后读取记忆，剧情之后回到农场，进屋先去治疗保罗，然后去门边与老太太说话。

出门调查木柴，将其搬到门前，再拿柴油与棍子，画“大”字形的魔法阵，解锁奖杯“巫师女孩”。切换到艾登视角调查旁边的护身符，恶灵出现后使用艾登攻击恶灵。

跟着走之后调查墙上的壁画，对话时选择亲吻可以解锁奖杯“不甘寂寞”。骑上摩托车之后离开。

诀别

调查音乐盒读取记忆，取下装置走出门对话剧情。回房间后可以操作艾登大肆破坏，切换回祖迪之后拿起包收拾东西开门离开。



晚餐

本章节有三个奖杯，需要玩两次才能拿完。



收拾电视剧下面的游戏卡带，收拾茶几上的垃圾拿到垃圾桶，把餐桌旁的书放到电视机左边的书柜上，打开音乐，打开沙发旁边的灯，打开电视机柜左边的门整理床上的衣服放到洗衣篮里，期间艾登会弄两次破坏，需要祖迪去处理。在厨房洗碗，然后去洗澡，换上优雅的衣服去做菜，咖喱鸡或青椒肉丝都行。期间门铃会响一次，去开门选择不出门然后回房间继续做事。做完菜之后去餐桌旁的柜子拿餐具，然后拿起旁边的蜡烛与火柴点燃。时间到了之后雷恩就会过来了。完成以上行动可以解锁奖杯“完美情人”。

雷恩来了之后去厨房找开瓶器，之后会切换到艾登视角，如果为了拿之后的奖杯“无法驾驭”的话就尽量搞破坏吧。如果没搞破坏的话晚餐继续进行，选择“亲吻”可以解锁奖杯“和雷恩坠入情网”。



想拿奖杯“随性女孩”的话就重复上面除了做菜和洗澡之外的举动，做菜时选择叫披萨，到沙发旁边打电话预订。然后坐在沙发上看电视等雷恩来就行了。

晚上的交谈

站起来去和奈森对话之后到隔壁房间拿书，回来之后对话。



任务



如果之前的章节“晚餐”选择亲吻了的话，这里出现“亲吻”选项。

从这里开始就是潜行任务了，先潜行到火堆旁的掩护，等敌人转身的时候从身后攻击，要注意一下的是二楼的敌人有一定几率会下来，等二楼的敌人上去之后在解决他。然后使用艾登到二楼解决敌人。从二楼下来之后一路潜行到有四个人站着的地方，按照操作匍匐前进，使用艾登到屋顶上解决放哨的敌人。潜行一段路之后可以看到有两个士兵在欺负当地人，使用艾登附身到其中一人身上解决掉两个敌人。潜行到饭店入口右边的墙，使用艾登解决掉敌人之后上二楼调查火堆、毛毯、桌子上的地图和沾血的衣服。

前往教堂，解决掉一个敌人之后来到右边的爬梯爬上屋顶从后门偷袭敌人，向前走一段路之后先用艾登解决掉远处的敌人，然后从上面跳下来解决地上的敌人之后往左走。用艾登敲打油桶引开敌人，然后让祖迪解决掉敌人。潜行一段路之后使用艾登解决掉敌人就能把周围的人给吓跑。往前走等两个士兵走开到墙角之后潜行到教堂附近，这时如果完全没有被发现的话就能解锁奖杯“隐形大师”。



调查地上的地图，然后穿过教堂触发事件，治疗少年兵，触发战斗，使用艾登解决掉三个敌人，然后潜行到旁边的墙，让艾登附身到车旁边的敌人身上解决掉开机关枪的敌人，之后是格斗战。剧情之后一路跟着萨利姆走就行了，前行一段路之后需要艾登附身到卡车后面的敌人身上解决掉旁边的同伙与司机，坐上车之后一直匍匐着身子，过了检查点之后就是格斗战。

剧情之后潜行一段路，用艾登解决掉敌人，然后躲到左边的房间，切换到艾登视角，附身到一个敌人身上，需要注意的是走路时不能碰到人，否则附身会被解除，走进房间之后到左边去拿武器，回来开枪。之后帮祖迪开门。剧情之后使用艾登帮祖迪挡住子弹，出门之后左走，然后右拐到一间房子里，用艾登弹下天花板的梯子，站起来再爬上去触发剧情。

老朋友

纯粹的剧情对话。



诺拉



对话剧情之后走到精神病院接待处与接待员对话，用艾登附身调查电脑和按钮，进电梯。用艾登按下开关，然后打开警卫后面的铁柜，拔掉电线，再按一次开关。返回祖迪视角之后走过去，继续操作艾登，先到走廊接近医生，然后回来弹椅子，等医生接近之后附身，打开门然后去撞墙。

祖迪进来之后先拿旁边的钥匙卡，找到 43 号房。读取记忆之后取下母亲的项链，这里可以选择是否让母亲解脱，出门之后被抓住。

任务介绍



醒来之后走出门紧接着是对话剧情。

龙的藏身之处

控制艾登进入门口挂着灯笼的屋子里，与众人一起移动过去，与雷恩说话之后调查自己的包包，然后出门。前往左上角的屋子里，剧情之后回屋子，出门顺着路走，操控艾登在里面逛一圈（还能听到有些不标准的普通话），然后附身到士兵身上解决掉门卫的士兵和左边潜水艇边趴着的士兵，然后去门卫处开门，调查潜水艇。



驾驶潜水艇到基地里，然后是剧情，选择说话的话解锁奖杯“探员 894732”，不说话的话解锁奖杯“以眼还眼”。

从潜水艇里出来之后让艾登附身到军官身上，可以解锁奖杯“简直太容易”，走过红色的门之后触发剧情。操纵艾登，来到右边的武器存放处解决掉看管的敌人，再来到监视中心附身到敌人身上，碰一下开关之后就会被赶出房间，再次附身进入武器存放处拿武器解决掉监视中心的敌人并打开间断层的开关，沿着紫线找到祖迪。治疗祖迪的伤口之后打开门，到隔壁房间治疗雷恩之后踢开门。

来到旁边的审问室，使用艾登解决掉敌人之后拿起炸药，顺着红色的通道直走，去水池旁穿起防护服之后下水，顺着路一直走到装置旁，在所有装置上设置好炸弹之后往回走一段路，然后需要按按键奔跑。

回到水面上之后是格斗战，战斗结束后是一段逃跑剧情，要注意闪躲障碍，顺着路一直跑回潜水艇处即可。剧情之后打开舱门游上来，为了拿奖杯的话雷恩告白时选择“是”。

www.dooland.com

萦绕于心

起床之后跟着幽灵走，来到奈森的办公室进行记忆读取。



黑太阳

出门之后找雷恩触发对话剧情。这时雷恩会问你愿不愿意与他交往，为了全结局奖杯的话建议同意，方便日后的选项。

跟着柯尔去找奈森，剧情进行到装置前时选择同意协助奈森，对



话之后调查电梯触发剧情。操控艾登去找雷恩与柯尔，引他们出来之后通过控制周围的东西给他们指引方向，搭上电梯。剧情之后控制电话，然后修改电脑数据，回去动一下两人身边的设施表示可以通过，将两人带到祖迪所在的房间。

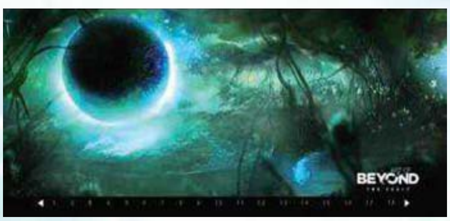
跟着两人一起走，之后是潜行任务，由于恶灵是无法打倒的，所以千万注意不能让恶灵发现，跑到发电机后面时需要匍匐身子，跑到门边时柯尔倒下，跑回去救柯尔。

剧情之后走到门后面前进，遇到奈森，两次都选择“动之以情”可以解锁奖杯“说服道金斯”，前进一段路之后发生动作打斗，继续往前走时需要用按键来挣脱纠缠，失败三次的话就会进入死亡结局。

剧情之后出现结局选项，选择左边发光的一边会进入异世界，选择右边黑暗的一边会留在现实世界，两个结局分别对应两个奖杯。选择留在现实世界的话结局时出现选项，“一个人”、“佐依”、“杰”和“雷恩”四个选项，分别对应四个结局。

追加要素





游戏中共有22个追加要素，内容包括各种设定图稿、预告影像等等。其中前20个要素需要在游戏中控制艾登取得，最后2个要素只要通关后就可开启。

01



章节：实验

实验开始后，可以控制艾登时移动到隔壁研究员们所在房间，追加要素在前方角落。

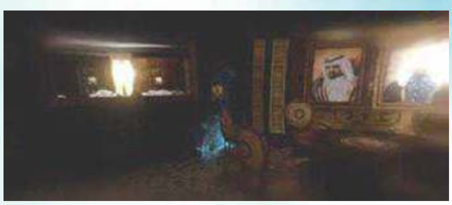
02



章节：大使馆

待祖迪来到洗手间后，控制艾登前往会场入口的左侧。

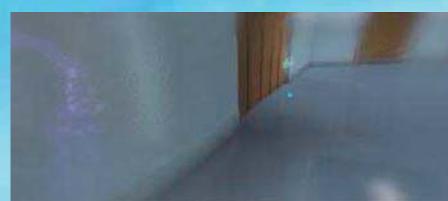
03



章节：大使馆

来到2楼保险柜所在的房间后，在靠近桌子附近的地板上。

04



章节：初次会面

第一个场景，和妈妈坐在一起时，控制艾登穿过墙壁到外面的走廊上就可以看到。

05



章节：逃亡

经过森林的逃亡后来到马路附近，在两名警察的身后有一个追加要素。

06



章节：我想象中的朋友

允许外出后来到后院，往左走到矮树附近，可以找到一个追加要素。

07



章节：聚魂器

进入大楼后从右边破碎的玻璃门处进去，走到尽头，在壁橱里有一个追加要素

08



章节：聚魂器

来到冷凝器的走廊后，控制艾登进入左侧的房间中，在桌子后面可以找到追加要素。

09



章节：无家可归

来到流浪汉居住的营地外，在左侧的蓝色帆布盖住的箱子旁。

10



章节：无家可归

跟史坦外出行乞。和史坦分开后过马路独自往前走，在一个巷子口会遇到一个男子问祖迪要不要“赚些零花”，无视他走进巷子最深处，在一扇涂鸦的门前有一个追加要素。

11



章节：第一个晚上

控制艾登穿过镜子来到隔壁奈森所在的房间，追加要素位于坐落的保险柜旁。

12



章节：像其他女孩一样

首先要确保祖迪顺利逃出研究所来到酒吧，进入洗手间区域后控制艾登来到男厕所，地面上有追加要素。

13



章节：纳瓦霍

和考利去照顾羊群时，可以自由行动时往考利对面的栅栏处移动，追加要素在那棵歪脖树下。

14



章节：纳瓦霍

来到墓地后先往左侧走到尽头，在支起的木架旁的石头上可找到追加要素。

15



章节：晚餐

待雷登造访祖迪家后，可以自由控制艾登的时候前往洗手间的角落可找到追加要素。

16



章节：晚上的交谈

本章开始后控制艾登前往柯尔身后的墙内，能看到一个追加要素。

17



章节：任务

穿过第一座建筑后，在对面楼房的房顶上。

18



章节：任务

找到贾马尔后先不要进行暗杀，控制艾登来到会议房间的楼上，在壁画旁有追加要素。

19



章节：老朋友

来到精神病院后，在 38 号房间里。

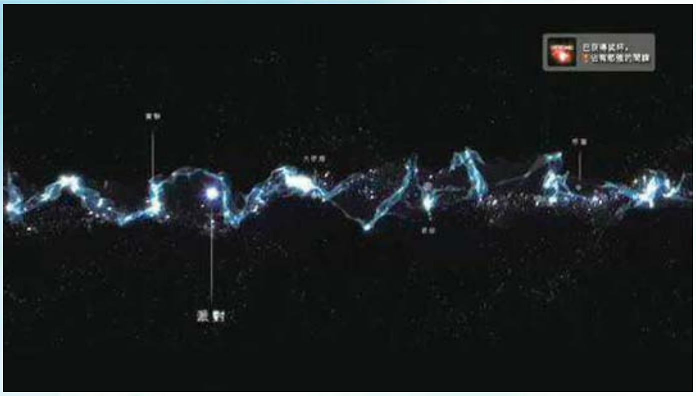
20

章节：龙的藏身之处

在暴风雪中抵达避风的房屋后，控制艾登出屋向刚刚经过的废屋的后侧移动，会在后方废屋内找到一个追加要素。



奖杯



本作的奖杯里属艾登使坏、全结局奖杯、全员生还与全员死亡这四个奖杯的难度最大，在拿取同一章节的不同奖杯时可以在选择选项之后等到剧情进行到共通部分就可以退回主页面，这时奖杯提示就会弹出来，可以省不少时间。

而像“和雷恩坠入情网”这类与其他章节选项有联动的奖杯则需要从该章节开始玩，一直玩到该奖杯所在的章节与所对应的剧情之后才能拿到奖杯，也因此，全员生还与全员死亡同时拿到就必须要二周目以上。本攻略的流程是走全员生还线，想拿全员死亡线的结局奖杯还得从章节“无家可归”开始玩起。

BEYOND:TWO SOULS大师

描述：收集全部奖杯

有其他人在吗?

描述：第一次控制艾登

服从

描述：自发地终止实验

在章节“实验”中，控制艾登在对面房间搞破坏，当听到研究员大喊让祖迪住手时就切换至祖迪，过一会儿就会出现“停止”的QTE，准确按上就可解开此杯。

队友

描述：和祖迪及艾登做三件恶作剧。

在章节“想象中的朋友”中，当祖迪可以自由行动后，控制艾登分别将椅子摆放到桌子上、偷一块饼干（需要首先向妈妈索要饼干）、将妈妈身边的收音机打开、到二楼控制艾登对爸爸的电脑捣蛋。

灵体学徒

描述：使用艾登战胜灵体。

抱歉

描述：原谅祖迪的父亲。

在章节“孤独”中，任由父母离去。

不是我父亲

描述：使用艾登让菲利浦窒息

在章节“孤独”中，当父母离去时令父亲窒息。

复仇

描述：使用艾登教训三个或以上青少年，或是让房子失火。

在章节“聚会”中，熊孩子们会把祖迪关入储物室。让艾登帮助祖迪逃出后会出现“复仇”还是“离去”的选项，选择“复仇”，之后让艾登进入房间中教训熊孩子。

冷血

描述：不用艾登惊吓青少年们

同上述，出现“复仇”还是“离去”的选项时，选择“离去”。

永不分离

描述：从侵犯者手中保护祖迪

在章节“像其他女孩一样”中，顺利来到酒吧后不久就会出现猥琐男亵渎祖迪的剧情，让艾登消灭他们。

关闭中枢

描述：成功关闭聚魂器中枢

通灵大师

描述：在章节“聚魂器”中与所有死者通灵，平时走动时记得尽量切换到艾登视角来寻找能够通灵的死者。

完美士兵

描述：完成大部分体能训练。

格斗学徒

描述：在被打到少于5次下完成所有格斗。

潜行学徒

描述：在没有被发现的情况下完成所有潜行训练。

手脚干净

描述：只使用艾登关闭监视器萤幕及完成任务。

在章节“大使馆”中，控制艾登来到2楼的监控室，先搞一下正在播球赛的电视，然后关闭监视器的屏幕，再让艾登完成偷取情报的任务。

占有欲强的间谍

描述：只使用谢赫就完成任务

在章节“大使馆”中，开始任务后让艾登直接附体到谢赫（一开始和雷恩交谈的眼镜男）身上，控制他取得情报。

完美情人

描述：煮菜、打扫公寓房间、淋浴、穿着优雅的洋装并放点音乐。

在章节“晚餐”中完成。

随性女孩

描述：订披萨、看电视、穿着简便。

在章节“晚餐”中完成。

和雷恩坠入情网

描述：和雷恩发生亲密关系。

在章节“晚餐”中完成。要做这个杯，首先需要在章节“像其他女孩一样”中去不成酒吧（艾登控制柯尔开车经过研究所门口时故意拖延时间让警卫前来盘问）。然后在晚餐约会时，达成“完美情人”的条件并且艾登也不要出来捣乱，一段查户口般的交谈后就可以进入喜闻乐见的浪漫时光了。

隐形大师

描述：在不被发现的情况下到达大教堂。

来抓我啊

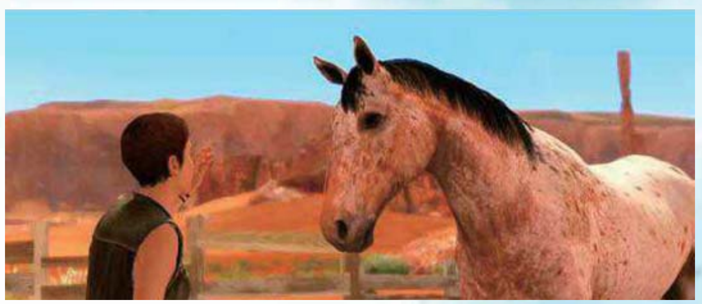
描述：不被拘捕的情况下从列车脱逃。

在章节“逃亡”中完成。

艾登末世录

描述：摧毁加油站、教堂、枪枝专卖店和直升机。

在章节“逃亡”中，控制艾





登分别完成以下动作：

1. 攻击加油站的油箱，待油流出来后附身到旁边的士兵身上，对着汽油开枪。

2. 在武器店附近，控制车上的士兵，让他开车撞向武器店。

3. 向上飞来到教堂的钟塔处，连续两次破坏钟塔。

4. 待祖迪逃进室内后，让艾登干掉直升飞机的驾驶员。

脱逃大师

描述：被拘捕三次每次都顺利脱逃。

在章节“逃亡”中，祖迪有三次被捕的可能，分别是：

1.在火车上时不让艾登叫醒祖迪，祖迪就会被警察抓住，然后在艾登的帮助下逃走。

2.在树林里逃亡时，被警犬追上后啥都不做僵持到警察赶来。

3.骑摩托车逃亡时，故意将车停在路上，然后被警察抓上车，再控制艾登逃走。

赚钱糊口

描述：赚到足够的钱能在晚餐时吃巧克力。

在章节“无家可归”中，和史坦外出乞讨。与史坦分开后在马路对面能看到一位带吉他的乞讨者，向他借吉他然后弹一天歌，或者直接到取款机前让艾登取钱。

聪明的小偷

描述：让超市的警铃失效。

在章节“无家可归”中，和史坦去超市偷婴儿用品时，开门后记得破坏掉监视器。

奇迹

描述：检查星期二的婴儿、治疗吉米和帮史坦通灵。

在章节“无家可归”中，和4位乞丐坐在一起吃饭时，分别向星期二、吉米和史坦展现自己的能力，需要注意的是史坦必须放在最后，对史坦使用通灵能力之后这一部分会强制结束。

巫师女孩

描述：完成整个仪式，找柴火、柴油点火，然后在地上画“大”字形的魔法阵。

不只是沙子

描述：从暴风沙中脱逃并被打到少于3次。

以眼还眼

描述：在被拷问的过程中不发一语。

在章节“龙的藏身之所”中，任凭敌人如何拷问雷恩也一言不发。

探员 894732

描述：在被拷问时将实情全盘供出。

在章节“龙的藏身之所”中，在雷恩受刑前招供。

简直太容易

描述：和将军一起前往抑制力场。

在章节“龙的藏身之处”里，使用潜水艇潜入基地之后，让艾登附身到中间的军官身上，并让他带着两人走到抑制力场触发剧情即可。

选择来生

描述：进入异世界

选择生活

描述：选择留在现世。

说服道金斯

描述：在章节“黑太阳”中，说服道金斯放弃计划，选择两次“动之以情”即可。

黑太阳陨落

描述：关闭黑太阳。

描述：在章节“黑太阳”中完成。

两个灵魂

描述：用双人模式游玩游戏。

完结

描述：一个可能的事实已被揭露。最快的方法就是在章节“黑太阳”里QTE失败即可开启一个奖杯。

无法驾驭

描述：使用艾登时把握机会使坏。

这是本作奖杯中最不明所以的一个杯，因为它的描述太过模糊不清，所以开启奖杯的条件并不明朗。目前只能确定按照以下步骤做可以获得该奖杯：

首先，重开一个NEW GAME，然后在以下章节中达成必要的事件。

章节“实验”：开始实验后让艾登到隔壁戏弄三位研究员、故意说错卡片的图案，开始大肆破坏时将对面房间内能破坏的全部破坏掉，然后掐凯瑟琳。

章节“大使馆”：可以控制艾登后前往2楼，附身到守卫的身上，控制他从楼梯栏杆处坠楼身亡。

章节“派对”：暴揍熊孩子们并打开煤气灶点火烧房子。

章节“我想象中的朋友”：祖迪被熊孩子欺负时控制艾登掐熊孩子。

章节“像其他女孩一样”：来到酒吧后，当祖迪被猥琐男侵犯时附身在其中一人身上，消灭全部3人。

章节“孤独”：老爸离去时掐他脖子。

章节“晚餐”：尽一切可能破坏祖迪的约会。

顺利的话，在完成章节“晚餐”后就会弹出“无法驾驭”的奖杯了。

不甘寂寞

描述：至少有过一段罗曼史。

章节“纳瓦霍”的最后选择接吻。

灵体大师

描述：赢得对抗灵体的每场战斗。在章节“聚魂器”里打败所有来袭的灵体，在章节“第一个晚上”里打败所有灵体即可。

更好的世界

描述：让所有角色死亡并选择追随他们去异世界。

这些角色分别是：

章节“无家可归”中的沃特和吉米，当房子着火时不去救他们。

章节“纳瓦霍”中的保罗，当他受伤被抬回房间时，不去房间为他疗伤。

章节“老朋友”中的诺拉，准备离去时可以让艾登将其杀死。

章节“黑太阳”中的柯尔和雷恩，柯尔受伤后直接不要管他离开；之后遭遇奈森，和他对话时先选△再选□，奈森会开枪将祖迪打伤，让艾登按兵不动，一段时间后雷恩就会跑来帮忙，然后壮烈牺牲。

探索者

描述：找到所有追加要素。详情可以看追加要素列表。

一起直到永远

描述：用双人模式完成游戏。

所有结局

描述：看过所有结局。

1. 救活所有人，选择现世，再选独自生活（第一遍完成通关时可达成）

2. 救活所有人，选择现世，再选和佐伊一起生活（重玩章节“尾声”）

3. 救活所有人，选择现世，再选和杰一起生活（重玩章节“尾声”）

4. 救活所有人，选择现世，再选和雷恩一起生活（重玩章节“尾声”）

5. 救活所有人，选择异世界。（重玩章节“黑太阳”）

6. 救活所有人，但在章节“黑太阳”的最后故意让QTE失败。（重玩章节“黑太阳”）

7. 杀死所有人，选择异世界。（从章节“无家可归”开始重玩，直到通关）

8. 杀死所有人，选择现世独自生活。（重玩章节“黑太阳”）

拯救全部

描述：拯救有机会救到的每个角色。

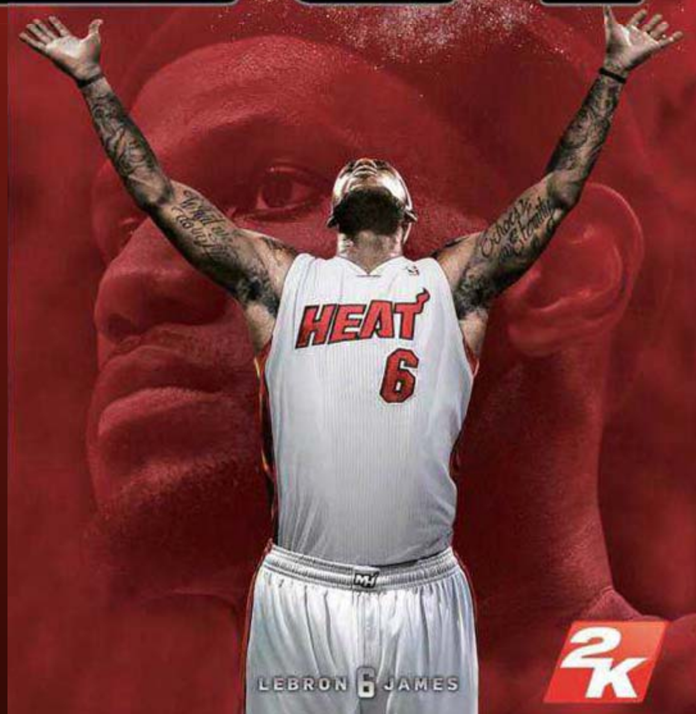
和奖杯“更好的世界”达成条件正好相反。

文 华尔兹 美编 anubis

NBA 2K14

NBA 2K14	2K SPORTS		体育
多机种	NBA 2K14		繁体中文版
	2013年10月2日	本地1～2人，在线2~10人	59.99美元
	对应机种为X360、PS3	对应玩家年龄：6岁以上	

今年《NBA 2K14》总体来说虽然还不错，细节的调整令人满意，但对于老玩家来说变化实在太少，看得出还是把精力放在次世代版上了。新的LBJ模式的YY内容没什么意思，好在难度上升反而让可玩性增强，当然对于不喜欢皇帝的玩家来说基本可以忽略不计了。游戏在跳投和突破的平衡间做出了新的调整，这点值得鼓励，个人还是更期待不久后发售的次世代版。另外，NBA新赛季即将打响，让我们HIGH起来！



操作详解 NBA2K14

本作的操作又一次发生了变化，让不少老玩家又不适应了，不过新操作与以往差别并不明显，熟练掌握可以找回以往的感觉。其中轻推右摇杆为运球，长按则为投篮，需要时间适应，投篮的微操作建议还是以右摇杆为主，在禁区投篮或者上篮等动作中可以使出更有针对性的进攻手段。



进攻

X360/PS3	作用
左摇杆/左摇杆	移动球员
右摇杆/右摇杆	专业控制
十字键↑/十字键↑	显示招牌技能
十字键←/十字键←	进攻策略
十字键→/十字键→	快速进攻
十字键↓/十字键↓	更换替补
LT/L2	传球辅助
LB/L1	呼叫战术
轻按LB（L1）	位置战术

X360/PS3	作用
RT/R2	冲刺
RB/R1	指定传球
RS/R3	自定义
Y/△	背篮进攻
B/○	掩护控制
A/×	传球
X/□	投篮
BACK/SELECT	场上暂停
START/START	菜单暂停

防守

防守这次为玩家增加了些难度，AI操控的球员在防守时常松懈，即便调成紧逼状态也经常偷懒，遇到这种情况需要玩家经常手动操作补位。前作中玩家即便偶尔漏防也可以通过用封盖向进攻球员施压影响命中率，本作中远距离干扰能力直线下降，一旦漏防，想弥补的难度大大增加，这也使得以往包夹战术的效率大大降低。此外在防守时LT（L2）锁定防守后，即便对方投球也不会有伸手的动作来干扰容易被颜射，需要玩家用右摇杆来施压，这也从另一面增加了不少防守难度。本作的封盖应该是历代最强，不过AI队友封盖欲望并不强，最好还是玩家手动操作，按下Y（△）键后会根据对方的出手方式修正，判定很广。封盖虽强，但是过早起跳会被对方假动作骗，而封盖跳向持球队员会被吹犯规，这点需要注意。防守中另外一个变更点在于盗球，不少情况下都可以轻松从对方手里把球打掉，犯规吹的尺度也不大，但注意试几次不成功就不要再掏了，物极必反，而拦截对方传球时也比之前有更宽广的范围。

X360/PS3	作用
左摇杆/左摇杆	移动球员
右摇杆/右摇杆	举手/施压/对抗
十字键↑/十字键↑	显示招牌技能
十字键←/十字键←	防守策略
十字键→/十字键→	快速防守策略
十字键↓/十字键↓	更换替补
LB/L1	包夹防守
RB/R1	切换控制球员

X360/PS3	作用
RT/R2	冲刺
LT/L2	锁定防守
Y/△	阻攻/篮板球
B/○	制造撞人犯规/假摔
A/×	更换防守球员
X/□	抢断
BACK/SELECT	蓄意犯规
START/START键	暂停

投篮

本作的投篮手感有一点怪异，部分球员的出手不是特别舒服，也有很多球员出手方式有了变化，不妨先去练习模式练一下。跳投方面如果没有神射手技能，通过移动拉开与防守者少许位置后的出手的效率会比前作低不少，反而不少漂移投篮的准确性相对更高。三分球与前作相比空位命中率有所下降，算是向真实迈进了一步。贴身防守相比前作被颜射的可能性小了不少。上篮方面抛投和跑投这次的成功率要优于欧洲步，但要小心这次大幅增强的盖帽。

作用	操作
跳投	任何方向按住右摇杆
后跨跳投	朝篮筐反方向按住右摇杆
跳步准备动作	运球时轻按X（□）
转身投篮	从惯用手方向转动右摇杆到球员的背后，然后按住出手
半转身投篮	从惯用手朝篮筐方向将右摇杆转1/4圈，并按住出手
跑投/抛投	按住右摇杆推篮筐反方向（运球逼近篮框时）
普通上篮	按住右摇杆朝篮筐方向（运球时）
反手上篮	按住右摇杆推底线方向（向底线运球时）
欧洲步上篮	按住右摇杆推篮筐反方向，之后往左/右推（运球时）
跳步上篮	RT（R2）+按住右摇杆左/右（运球时）
灌篮	按RT（R2）+按住右摇杆，朝向篮筐运球时
空中换手	开始灌篮/上篮，腾空再向任何方向推动右摇杆
投篮假动作	投篮动作出现后快速放开
跨步穿越	做出投篮假动作，在结束前再次按住右摇杆

©2012 2K Sports

传球

本作传球被断的可能性降低，有一些外传内的直塞球也很少被对方拦下来的，很多传球可以用新增加的快传来尝试。快速传球很多是NO LOOK，非常帅，传球根据玩家摇杆的方向来实现任意方位的传递，快速传球比普通传球速度快，不过也比较冒险，作用其实不是特别明显。空接的成功率这代又高了不少，在对着篮板使用空接后可以实现砸板暴扣。



作用	操作
击地传球	LT（L2）+A（×）
快速传球	LT（L2）+右摇杆
假动作传球	X+A（□+×）
空中接力	LT+X（L2+□）
滚地发球	发底线球时，按LT+A（L2+×）
传切战术	按住A（×）键维持传球控制，释放A（×）键将球传回

运球假动作

本作中运球以轻推右摇杆为主，运球假动作仍然处于比较鸡肋的位置，一般是先通过假动作运球迷惑对手后拉开距离跳投，对于突破来说作用不大。运球动作中原本最实用的转身被大幅削弱，转圈进内线球很容易掉，算是彻底和转扣说再见了。

作用	操作
内切后外带	右摇杆推向篮筐方向
假碎步步法	RT（R2)+朝篮筐方向轻推右摇杆
运球急停（快速）	朝持球手方向轻推右摇杆
运球急停	RT（R2)+朝持球手轻推右摇杆（原地运球时）
交叉运球	朝非持球手推右摇杆
跨下换手运球	在非持球手方向推摇杆
交叉运球（过人）	RT（R2)+朝非持球手轻推右摇杆（原地运球时）
背后交叉运球	右摇杆推篮筐反方向
向后跨步	RT+朝篮筐方向轻推右摇杆
转身	从持球手方向转动右摇杆绕过球员的背后，然后快速回到中央
半转身	从惯用手朝篮筐方向将右摇杆转1/4圈，然后快速回到中央
三重威胁刺探步	持球未运球时朝左、右，或向前轻推右摇杆
三重威胁向后跨步	持球未运球时RT（R2)+朝篮筐反方向轻推右摇杆
三重威胁转身突破	持球未运球时向其中一个方向旋转右摇杆

背篮动作

背打对于内线以外的球员来说依然处于比较尴尬的位置，投篮比较容易被封死，只有背身时的转身突破比较实用。在背身往里强挤时，如果不是冲撞区对方会顺势倒下造成进攻者撞人犯规。另外有个小技巧，玩家在进入背身后离开背身状态面对防守队员后变相突破是比较实用的进攻方式。

作用	操作
进入/离开背篮姿势	Y（△）
背篮移动	左摇杆推任何方向
正面带球	左摇杆推禁区或底线方向+Y（△）（持球时）
停止切人	左摇杆往底线+Y（△）
强势背篮推进	RT（R2)+左摇杆推向篮筐
切入禁区	RT（R2)+左摇杆朝向罚球区
切入底线	RT（R2)+左摇杆朝向底线
快速转身	顺着球员肩膀外侧转右摇杆
勾手进攻	顺着球员肩膀内侧转右摇杆
假动作	任何方向（除了反方向）轻推右摇杆
背筐垫步投篮	左摇杆推篮框反方向左或右，然后按X（□）投篮
背篮向后跨步投篮	按住左摇杆推篮筐反方向，然后按X（□）投篮
垫步	按住左摇杆推篮筐方向左或右，然后按X（□）投篮

禁区投篮

这次没了梦幻舞步，不过中锋用好篮下的投篮动作反而更容易进球。由于盖帽加强，内线进攻威力下降，用假动作在篮下点起对手再投篮的成功率降低，抓到前场篮板后就马上投篮或者分出来重新组织进攻吧。另外内线球员在投篮失手后再次抢回篮板球的几率比以前大了不少。

作用	操作
篮下钩射	右摇杆朝向篮筐（近距离）
禁区后仰跳投	将右摇杆向左或右推篮筐反方向（非近距离）
跨步穿越上篮	按住RT（R2)然后将右摇杆推篮筐方向左或右（非近距离）
晃肩后仰跳投	按住RT（R2)然后将右摇杆推篮筐反方向左或右（非近距离）
投篮假动作	使用以上任意投篮，出手前使右摇杆回中
假动作突破/跨步穿越	假动作投篮，然后在假动作结束前再次推右摇杆

防守背篮单打

背身防守是比较考验玩家经验的过程，判断对方背篮时的多种处理防守要熟练运用。推荐新手将前期一对一的防守工作交给AI，在判断出对方出手的时候手动防守队员进行封盖。



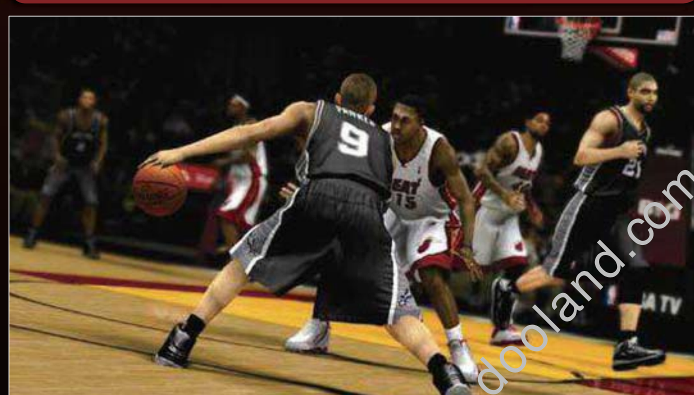
作用	操作
抵消动作	左摇杆推向进攻球员
背篮抄截	在背篮移动时按X（□）
扯椅子或假摔	在侵略性的背篮单打时按左摇杆离开持球球员

进阶进攻

进阶进攻中最常用的应该是位置战术，本作中有不少战术还是比较实用的，有兴趣的读者可以看下文詹姆斯模式攻略中途提到的一些战术，举一反三，逐渐从自己的队伍中找到合适的战术。掩护分为三种，根据玩家按住的时间来决定，队友在掩护后会进入反跑内切的状态。2K Smart Play其实就是为当前的局面自动生成一种战术，对于新手来说比较方便，只不过每次所指定的战术并非很有效。



2K Smart Play	按住LB（L1）呼叫最适合应对此状况战术
位置战术	轻按LB（L1）再按队友动作键，从选单选择动作
让队友切入	轻按LB（L1）后再按队友动作键，用右摇杆切入
基本掩护控制	按住B（○）（时间长度决定假装内切、假掩护或退守）
图示掩护控制	轻按B（○），接下来按住选定掩护球员的对应动作键，（按住的时间决定移开、推进或退离）



www.dooland.com

LBJ 迈向球技超群之路攻破指南

NBA2K14

与系列以往“无双模式”的区别在于该模式以 YY 的形式讲述了 LBJ 之后的生涯，其中 HEAT 王朝讲述了 LBJ 始终在热火队并最终打破乔丹冠军数记录的故事，另外一条梦幻旅程 LBJ 则会在之后的比赛中被分配到其他队伍中，逐渐征战的故事，后者的关卡数量很多，有些比赛可以跳过，个别关卡还有不能换人等限制，前者一共有 7 关，对手都是总决赛级别的，难度相对比较高。

LBJ 迈向球技超群之路模式中玩家无法更变难度、时间以及比赛参数，对手的 AI 接近名人堂难度，有时候会作弊耍赖皮，如此一来要打赢便需要有足够的实力和一些特殊方法，可能系列老手也感到吃瘪，由于这个模式关系到两个成就的获得，故以下是笔者这个模式中赢得比赛和获得三星评价的一些心得，希望对大家有所帮助。



三星评价指南

要达成三星评价一般来说首先确保玩家赢得比赛，其次玩家的团队以及詹姆斯个人都必须发挥出色，再就是要在比赛中赢到足够的分数，这关系到对 LBJ 表现以及球队表现的评价。最后还有 1 条特殊要求，每场比赛都不一样，但大多数是 LBJ 得分高于对方明星球员，所以在比赛中除了尽量用 LBJ 拿高分外，还要限制对方的某明星球员。如果感到吃力，建议活用以下攻略中的战术，相信可以助你一臂之力。



热火推荐战术

AI 在防守方面基本密不透风，玩家横冲直撞的打法不会占什么优势，这里推荐用战术的方法来对付 AI，熟练掌握后可肆虐对方。下面这几个战术都是热火球员位置战术中默认的，不需要设置。玩家轻按 LB（L1）后选择相对应的位置战术，如果找不到可以按 RT（R2）来翻页，由于战术启动后会有较为明显的跑位或者传球提示，反复使用便不难掌握。

推荐战术 1 FIST OUT 25：由于这个模式的主角是 LBJ，不少比赛必须用他获得高分，所以我们应当多选择适合他的有效战术。首先推荐的是 LBJ 战术中的第一条的 FIST OUT 25，这个战术发起后 LBJ 开始会和控卫有两个简单的跑位，最后詹姆斯会挡拆后顺势切入篮下或者外线跑位，此时控卫直接喂球给皇帝形成内线进球或者外线投篮。这个战术的优势在于最后詹姆斯的跑位会根据场上形势有所变化，如果对方采用联防无法切入，便会选择跑向外围接球后远投一样可以得手。这个战术推荐选择韦德来实施顺势突入的动作，可以更容易吸引包夹完成战术。

推荐战术 2 HORNS 25 GIVE FIST DOWN：另外一条小前锋战术则是笔者吐血推荐的，使用这个战术基本可以吃遍所有比赛。这个战术就是在 LBJ 战术第三页的 HORNS 25 GIVE FIST DOWN，这个战术在启动后大概有 4 种左右的变化，十分厉害。战术开始后控卫持球到顶弧，此时中锋卡位要求，中锋持球后 LBJ 开始跑位，中锋将球传给皇帝，这里会有两个变化，A：中锋将防守小前锋的队员阻挡在外，小前锋到达三分线外后无人防守可以直接三分出手。B：LBJ 接球后顺势从外围突入内线，此时大前锋会帮助玩家挡拆甩掉防守队员，LBJ 可直接上篮或者暴扣得分。A 路线由于詹姆斯三分球能力一般，稳定性差一点，这里重点推荐 B 路线。注意詹姆斯接到中锋的传球后突入内线动作要一气呵成，中间尽量不要有停顿，不给防守队员跟上的机会，这样一来一旦杀入内线以詹姆斯的能力直接上篮或者颜扣对手都不是问题，运气好的话就是直接 2+1。这个战术还有两个隐藏变化，在最后突入时如果内线对方球员过多还可以选择塞球给顺下的大前锋或者传球给站在左右外线的后卫投射三分球。以上这些变化可以对付对手的各种战术，随机应变便可一条战术打天下。这里要注意两点，中锋持球时有可能被掏掉球，建议按 Y（△）背身持球，其次如果对方选择联防，禁区有防守队员的情况下 LBJ 的突入有可能受阻，这时候分给站在外线有神射手技能的投手可以十拿九稳。



推荐战术 3SWING REVERSE QUICK 2：这个是针对得分后卫的有效战术，Jenkins 和雷阿伦的默认战术中都有。战术开始后完成两次内线球员三分线接球，之后进入内线为得分后卫挡拆，持球者往弧顶移动，同时射手跑到三分线附近出空位，喂球过去后三分得手。这个战术可以跑出很大的空位，对付联防特别有效，如果队中有神射手技能的射手就更好了。

HEAT 王朝详解

以下具体详细的攻略以 HEAT 王朝模式为主，梦幻旅程模式下比赛太多，为了节省篇幅，建议玩家根据以下内容举一反三。注意系列有个特点，比赛中领先得越多球队表现越强，所以玩家尽量保持领先，多数情况下如果比赛中落后太多的话就可以直接退出重来了。



2013-2014 总决赛 热火 VS 火箭

额外要求：LBJ 获得全场最佳球员

第一场对付火箭就是一个大难题，目前热火的阵容最大问题在于内线软肋，火箭引入了霍华德，热火内线基本就是被爆的份，全场下来可能被对方抢前场篮板抢疯了，为了遏制这种现象，我们最后把阵容进行一下调整。波士可以留，不过其篮板能力和身高有限，把他放在中锋的位置实在太矮了，还是让他去做大前锋吧。尽管这个赛季有奥登在，但目前他还不成气候，我的建议是选择鸟人安德森来担任中锋的角色。尽管他的综合数据只有 70 多，进攻能力基本可以无视，不过安排他在场上的作用就是防守和篮板球，鸟人的封盖能力很强，加上本作盖帽的进化，对方选择突破的话可以第一时间补防盖掉，其次安德森的身高也比较有优势，篮板不会被爆得太狠。

本作的 AI 防守很靠不住，建议选择 2-3 联防为主，反正即便是人盯人对方也能找到控卫投进三分，还不如干脆用联防赌对方三分不进（当然还是要尽量手控去封堵外线），这样可以大幅降低哈登突破和霍华德内线的破坏力。当然，最理想的方法还是在人盯人和联防之间切换。

热火还有个问题是外线火力不足，首发后卫中查尔莫斯和韦德的三分球都很鸡肋，建议得分后卫选择雷阿伦，韦德负责控球，这样配合上面提到的战术便可完爆对方。雷阿伦这个球员单打独斗不行，但只要有好的位置和有人喂他球都会很准，由于有神射手技能，颜射对方也没啥问题，注意用他投球要早点出手。

2014–2015 总决赛 热火 VS 勇士

额外要求：LBJ 在两分和三分的得分数据上都超过库里

第二场的对手是以库里和伊戈达拉为首的射手帮派金州勇士，这个队伍的外线三分球非常变态，建议换人盯人，好在对方的防守能力比较一般，热火数据上的优势也比较明显，活用战术即可稳赢。勇士队的库里和巴恩斯都很准，汤普森则比较不稳定，可以适当放水，伊戈达拉除了暴扣还有三分球，是勇士的进攻核心，由于有他在，一味人盯人是行不通的，适当时刻建议选择包夹或者联防。进攻方面建议多利用上面提到的战术，后期詹姆斯吸引两名球员包夹时，将球传给站在底角的雷阿伦即可。这场推荐阵容和之前一样，控卫韦德，得分后卫雷阿伦，小前锋詹姆斯，大前锋波士，中锋安德森。



2015–2016 总决赛 热火 VS 湖人

额外要求：LBJ 在科比的主场击败他

湖人引入了乐福和安东尼确实厉害不少，内线球员看上去其貌不扬，其实也很变态。

这场比赛没有雷阿伦，建议外线用 Jenkins，这家伙虽然其他能力不行，但是远程投射十分精准，还有定点射手和神射手两个技能，有时候即便当对方面颜射也能进筐，我用他这场比赛 13 投 11 中，三分球 10 中 9，某种意义上比雷阿伦还要厉害。内线方面没了鸟人安德森，不过奥登已成气候，可以重用。至于勒布朗以外的其他两巨头能力均已大幅缩水，不建议过分依赖。

防守方面安东尼虽然得分能力一流，不过防守防守是软肋，运用前面提到的 LBJ 突破战术可以完爆他。防守安东尼主要还是他的跳投，可以手动詹姆斯防守降低安东尼接球的次数，安东尼有神射手技能，最好选个可以抵消技能的防守者来盯防。否则对方出手就要用封盖，贴身只有被颜射的份。科比虽然上了年纪，不过三分和突破一点不含糊，内线注意随时补位。湖人的内外线均很强，不过建议还是以联防为主。韦德在这场比赛中能力已经下降得比较厉害，建议以詹姆斯和 Jenkins 为进攻核心。



2016–2017 总决赛 热火 VS 奇才

额外要求：LBJ 得分要比奇才三巨头合起来都高

奇才队组成了三巨头，这场比赛前韦德已经退役，如此一来阵容又要大换血了，变态射手 Jenkins 继续担任得分后卫的角色，控卫推荐 McLemore，他的外线也很稳定，外带定点射手、热手和神射手的技能，我们要的就是一个能把空位球稳稳投进筐的球员，有了他配合 Jenkins 的战术可以双外线开花。这场比赛奥登已经成长很多，中锋的位置可以放心交给他。



奇才队内线不行，玩家终于不会出现篮板被爆的现象，新三巨头除了沃尔意外均实力一般，想赢其实并不困难。

2017–2018 总决赛 热火 VS 雷霆

额外要求：用 LBJ 尽量在内线取得分数

雷霆阵容目前已经是联盟第一，玩家要开始以弱对强了。不过雷霆整体打法其实和之前差别不大，全场靠杜兰特和维斯布鲁克进攻，相对来说杜兰特更具威胁，适当时刻建议包夹防守。BOSH 这场基本已经废了，可以换 Aminu，他擅长防守，技能可以抵消对手的进攻招牌技能，可以用他来防杜兰特。可惜体力不行，建议和 BOSH 两人轮流上吧。雷霆其他球员的能力则是防守为主，玩家会感觉进攻颇为吃力，战术并不是特别容易成功，可以多利用 Jenkins 的三分球打开局面。不过三星要求是 LBJ 多杀入内线取分，该出手时也不要犹豫，雷霆到后期会有几次轮换，最佳防守队员下去的时候 LBJ 抓紧时间进去得分吧。



2018–2019 总决赛 热火 VS 公牛

额外要求：限制罗斯的发挥

公牛现在的实力是联盟第一，不过罗斯在游戏中并不是特别厉害，多用包夹和联防就可以锁死他。反倒是这个时候的格里芬比较具威胁，电脑没事就扔个空接出来，格里芬经常从背后杀出来颜扣热火的内线，实在有点吃不消。格里芬有个弱点就是容易被掏掉球，他的个人持球单打能力也比较一般，利用这点可以尽量让他少拿到球，遇到空接能防就防，防不了就放他进吧，反正三星的要求是防罗斯，适当时刻可以放格里芬拿一点分数没关系。







2019-2020 总决赛 热火 VS 小牛

额外要求：数据上力压科比

最终 BOSS 果然还是科比(笑)，这个年纪的科比居然有 80 多的数据实在惊人，更可怕的是比赛中的他比数据上显示的更厉害，很多匪夷所思的进球能把玩家打蒙了。小牛的两个内线球员均十分凶猛，此时的热火几乎完全处于下风，詹姆斯的数据仍然下降的厉害，反倒是科比好像越来越强（汗），实行战术的成功率很低。这场应该是目前最为艰难的一场，一定要保证比分领先，推荐多使用三分战术和突破战术来配合。

MP 模式解析 NBA2K14

基本操作

作用	操作
要球	A (×)
队友投篮	X (□)
呼叫空中接力	LT+X (L2+□) (朝篮筐切入时)
设立掩护	B (○)
呼叫掩护	Y (△)
站立假动作	右摇杆往左/右轻推
反跑动作	右摇杆轻推左，然后往右
开始转身	右摇杆转半圈
假碎步后跑位	右摇杆推左两次，然后按住
假碎步切入	右摇杆轻推任何方向 (跑动时)
假动作切入	左右移动右摇杆 (跑动中)
转身切入	右摇杆半圈 (跑动中)
背对篮筐	LT (L2) (背对对方防守球员)
背篮转身高吊球	释放LT (L2) +左摇杆推左/右 (无球抢背篮时)
反卡位/切入禁区	LT (L2) +右摇杆推左/右 (无球抢背篮时)

前期心得

本作的生涯模式和《2K13》的差别微乎其微，玩家们的最终目相信都是冲着进入名人堂去的，个人推荐大家还是选择控卫的位置，其他位置虽然后期也有一些霸道的打法，不过前期要到球的机会很少，相对来说后卫处理球的机会更多，成长过程简单一些。

球员创造时可以以全能型为主，身高选最高，罚球以及跳投出手选择最顺手的动作，尤其是罚球，选择简单的动作可以省去前期在罚球数值上的消费。

选秀前的比赛能拿到 B+ 以上已经很不错了，成就、奖杯要求选秀 13 顺位之前，达成这个要求除了在比赛中表现优秀外，在之后的球探交谈中也要尽量给个满意的答案，前期玩家大多会被分到很弱的队伍中，没关系，后期还有换队的机会。

比赛 TIPS

◆能力提升方面，后卫初期一有点数最好先提升护球和运球的能力，确保自己不会失误被扣太多的评价，防止伤病的一些能力也升满，避免意外。尽管本作跑位空投被削弱不少，但这仍然是玩家最为有效实用的得分手段，建议提升中远距离的能力，对于玩家拿数据很有帮助。到了后期应该以提升各种能力为主，推荐早日去取得神射手的技能，提升所有球员命中率的技能也不要错过。灌篮能力对于提升评价比较有效，由于关系到扣篮大赛拿冠军的成就、奖杯，建议在比赛中多扣篮。逐渐能力上去了就开始提升速度等技巧，三分球数据在模拟比赛中能帮玩家拿到高的分数。防守能力可以留到最后学，只要玩家在比赛中认真防守，即便数值低点也无所谓。

◆虽然本作偷跑不再那么有效，不少远距离偷跑传球都会扔丢，不过玩家只要能把握好时间，在适当的时刻偷跑还是能占据一点优势的，经常可能是 2 打 1 的局面，玩家可以刷助攻。

◆防守应该是玩家在比赛中最容易扣评价的项目，不会防守也不要紧，有方法可以降低风险。防守中被扣评价主要还是因为漏人，让对位的球员得分，有时候对方一个晃身过了玩家根本没办法，所以个人建议只要玩家防守的球员一接球就按 LB (L1) 来叫队友帮忙包夹，这样对手多半不会选择进攻从而分球给空位球员，此时即使对方进球了也不会造成玩家评价的下降。有时候成功的包夹断掉对方球或者形成争球还能提高评价，用这个方法建议守一个联防，不要让对方空位轻易得分。



名人堂成就、奖杯快速获得方法

赛季开始后可以先把比赛时间稍延长，模拟时间调最少。最重要的是玩家前面几场比赛都要自己打，不要选模拟至下一场关键比赛，不然可能几个赛季玩家都混不到主力的位置。玩家保证在每场比赛中发挥优秀，在确立首发位置后，应该差不多也离得分王和 MVP 不远了，还能顺便蹭到最后一个全明星球员的位置。也就是说，玩家在第一个赛季不要跳过任何比赛，这样第一可以奠定玩家主力的位置，其次名人堂要求的得分王和 MVP 也能到手了，同时也能保持胜率进入总决赛，在最后拿到总冠军。

名人堂要求完成其中 10 项要求，我们应该有选择地进行，按照上面的方法可以达成名人堂要求的“得分王”、“最有价值球员”、“NBA 冠军”，“助攻数达成联盟第一” 4 项，其余的“两次打入总决赛”、“三项数值联盟前十”也很容易达成，这样一共 6 项完成，另外的 4 项相对比较麻烦。

要完成另外的 4 项有两种方法，一种是只打关键比赛，每场模拟比赛时间都调最短，这样可以达成“5 年入选全明星”，和“4 年进入总决赛”的要求，最后两项可以选择下面提到的犯规大法刷出“10000 分”和“5000 助攻”，这个方法最少要打 5 个赛季，每场比赛时间可以短一点，不过为了进全明星每场关键比赛都要手控操作，不能发挥太差，虽然大部分比赛可以跳过，但也要注意球队战绩，如果太差就手



动打几盘，确保自己进季后赛。这个方法不用拿“三双”和“A+”，技术含量低一点；另外一种方法是冲着数据去，每场比赛时间选择长一点，保证发挥好，冲着拿到“50 个 A+”和“50 个三双”的要求去。最后同样用刷的方法拿“10000 分”和“5000 助攻”，这个方法放弃 5 个赛季全明星和 4 个赛季进入季后赛的要求，打的场次相对少，但是每场比赛耗时会比较多。

到后期如果是纯粹为了耗时间的要求比如“5 个赛季全明星”或者“4 个赛季进季后赛”，玩家可以选择故意犯规的方法，一到关键比赛上场就故意犯规，这样玩家会被罚下，省去了比赛的过程。纯刷得分或者助攻数的也可以将模拟时间调最长，一到关键比赛就故意犯规退场，这样纯粹靠每场模拟比赛获得的分数来凑够需要的数据，用这个办法可以省去大量时间。

成就奖杯获得方法 NBA2K14

这次 2K 依然秉承传统理念，在成就、奖杯方面只做了个别的改变，除了保留极为耗时的名人堂成就外，还新增了 LBJ 模式下获得 99 颗星的成就、奖杯，让本作的难度和花费时间又上升了不少，建议非系列玩家或者非篮球爱好者还是放弃本作全成就 / 白金的想法为妙。

类似“一场比赛中获得多少数据”这样的成就、奖杯，依然可以将比赛时间改成最长的 12 分钟，然后将比赛参数改成对自己最有利的，比如拿 10 个篮板球的要求就可以把参数中我方球队的篮板数值调成 100，对方的数值调成 0，这样拿到篮板的可能性会大增，同时不会影响成就、奖杯的获得。建议绝杀、尚未定局、终结者这些成就、奖杯在一场短时间比赛中获得，剩下的可以全部在 12 分钟的比赛中拿，解锁后退出就行了。

由于游戏依然有 VC 的设定，其他模式下获得的 VC 可以带到生涯模式中，建议拿完其他成就、奖杯和打打网战，最后把点数往生涯模式上砸。



成就、奖杯名	点数/杯种	取得条件
...One with Everything	–/白金	获得白金外所有奖杯。
时代的开始	15/银	在MyCAREER模式中，选秀中以13位之前的顺序选入NBA。
发出通知	15/铜	在MyCAREER模式中获得250,000名FANS。
这就是我的归属	25/铜	在MyCAREER模式中获得1,000,000名FANS。
全民英雄	40/银	在MyCAREER模式中获得2,000,000名FANS。
每个人都是独一无二的	15/铜	在MyCAREER模式中购买并装备一个技能。
比其他人再更特别一点	30/银	在MyCAREER模式中购买并装备5个技能。
目前播放	15/铜	在MyCAREER模式中购买一个开场仪式。
脚踏实地	30/铜	在MyCAREER模式中与NIKE或者Jordan公司签约。
和我一起飞翔	15/铜	在MyCAREER模式中购买Jordan扣篮包。
NBA Cares	15/铜	在MyCAREER模式中参加NBA社区关怀行动。
MyPLAYER最佳表现球员	20/铜	在MyCAREER模式中，正式NBA比赛拿到Player of the Game，就是全场最佳球员，一般得分最高即可。
我的每日球员	20/铜	在MyCAREER模式中成为首发球员。
我的全明星	25/银	在MyCAREER模式中入选全明星阵容。
不朽	30/金	在MyCAREER模式中进入名人堂。
实在太多了	30/银	获得20,000 VC
绝杀	20/铜	在非模拟比赛中投入一个制胜的压哨球
大三元	20/铜	在非模拟比赛中一名球员达成3双数据。
双十	20/铜	在非模拟比赛中达成两名球员两项数据上双的成绩。

成就、奖杯名	点数/杯种	取得条件
五五	20/铜	在非模拟比赛中一名球员达成5项数据均达到5以上。
下雨了	20/铜	在非模拟比赛中球队投进15个三分球。
阻攻派对	20/铜	在非模拟比赛中球队获得10个或者以上的盖帽数量。
抄截之王	20/铜	在非模拟比赛中球队获得10个或者以上的抢断数量。
阻攻转换	20/铜	在非模拟比赛中球队获得5个抢断和5个盖帽。
扼杀	20/铜	在非模拟比赛中让对手达成40%以下的命中率。
你给我收	20/铜	在非模拟比赛中一名球员获得10个篮板和是个助攻的数据。
尚未定局	20/铜	在非模拟比赛中，第四节落后10分情况下最终赢得比赛。
一路领先	20/铜	在非模拟比赛中，开始到结尾从未让对手获得过领先。
终结者	20/铜	在非模拟比赛中，让对手在最后两分钟一分未得。
此时此地	15/铜	开始一个实时的王朝
傀儡大师	10/铜	在王朝模式中调整Total Sim Control战术。
别人的王朝	10/铜	加入一个线上王朝。
新的一天，新的胜利	20/铜	赢得5场NBA TODAY的比赛胜利。
不要怨恨这名球员	30/银	在线上王朝模式中获得冠军。
连胜	25/铜	在王朝模式中手控操作连续赢得5场比赛胜利。
打包带走	30/铜	在王朝模式中手控操作季后赛赢得总冠军（建议赛季开始前改成总决赛只打一场）
Sprite 动作之王	5/铜	赢得扣篮大赛冠军
嗨！DJ先生	10/铜	更改任意2K Beats歌曲。
师傅	15/铜	创作任意一双属于自己的球鞋。
已达成球技超群的境界	20/铜	完成LeBron: Path to Greatness模式。
LeBron与99颗星	35/金	在LeBron: Path to Greatness模式获得99颗星。
从头开始	20/铜	在MyTEAM模式中购买任意15个扩充包。
82–0	20/银	在MyTEAM模式中完成任意球队的所有赛程。
回到路上	15/铜	网战中使用MyPLAYER打一场Blacktop街头比赛。
非团队不可	10/铜	以团队身份获得一场胜利。
这个也算	15/铜	赢得一场网战比赛的胜利。
接二连三	15/铜	连续赢得3场网战比赛的胜利。
你炙手可热	20/银	连续赢得5场网战比赛的胜利。
Lincoln	15/铜	总共赢得5场网战比赛的胜利。
Hamilton	20/银	总共赢得10场网战比赛的胜利。
团结就是力量	15/铜	玩一场线上团队比赛。

难点成就、奖杯获得方法

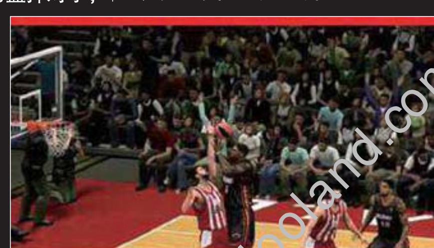


和我一起飞翔：这个扣篮包在动作组里，玩家可以在生涯模式中的动作中购买。

实在太多了：注意这个要求玩家手中持有 20,000 VC，而不是累计，20,000 VC 前还是省着点用吧。

绝杀：这个成就、奖杯跟随好多年了，方法也是一样，先故意制造比分，平手或者对方赢一分都行，在最后几秒钟发球前先存个档，压哨投进后解除成就，没进就读档重来。

五五：5 项数据中包括其中盖帽的 5 个数据有一定难度，建议除了数据上进行调整外，尽量放外线球员进去上篮，这样容易盖掉对手，优先拿到 5 个盖帽数据的球员把剩下的 5 项拿齐即可。



此时此地：这个实时王朝需要等赛季开始后联网，按照当时的实时数据来开始王朝模式。

傀儡大师：在王朝模式开始后，菜单中选择指导→战术→完全模拟控制，然后做出任意调整即可。

新的一天，新的胜利：这个要联网等赛季开始赢 5 场即可，注意时间不能调太短。

Sprite 动作之王：这个扣篮大赛在菜单中找不到，玩家可以在生涯模式中多扣篮，这样便有资格在全明星周末的时候参加扣篮大赛，比较麻烦，还有一种方法是打王朝模式，模拟到全明星周末，比赛中赢得冠军后即可解锁。

目前播放：开场仪式就是一个开场的招牌动作，玩家可以在球员升级→动画→赛前仪式选项中选择任一购买。

脚踏实地：这个关系到球员的发挥，发挥好的话到后期自然会有厂商来和你签约。

TIPS 密码中输入 AUS14–74CPQ–BAT4M–HVFP4–WLYJA 可以免费获得 5000VC。

www.dooland.com

FIFA 14 如约而至！

在度过一个游戏发售淡季后，每年的这个时候，游戏大作都会呈现井喷的态势与玩家见面，由于时间或者钱包的问题，不少铁杆游戏迷可能会对于超大作地接踵而至产生幸福的烦恼，但是对于足球游戏玩家来说，《FIFA 14》是他们最主要的目标。近几年“《FIFA》系列”取得的长足进步促使其销量稳步攀升，而EA在本世代的末期仍然投入相当大的人力和财力完善这个系列。留意过之前《FIFA 14》发售之前报道的玩家可能会发现本作的画面水平基本没变，但你拿到游戏操作之后会发现本作除开画面外，其他的游戏细节变化巨大，球员和足球物理参数的改动会颠覆玩家过去对足球游戏的理解，无论新老玩家都将会有一段时间的适应期，总体来说，本作又往真实足球走了一大步。

文 Andriy47　编 一刀　美编 心の永恒

FIFA 14	EA	体育
多机种 FIFA 14		美版
2013年9月25日	本地1~2人，在线2~22人	59.99美元
对应机种为X360及PS3		对应玩家年龄：全年龄



球场操作篇

PART 1 The stadium operations articles

经过多年的发展证实，如今“《FIFA》系列”的操作方式已经足球游戏中相对成熟的一套了，所以本作依旧延续了前作的基本操作方式，并在细节上加以调整，最大的改变是花式动作作为直接右摇杆便可以使出。本作操作方式有3种——Classic、Alternate、Two Buttom。其中Classic和Alternate仅仅是射门和传球，抢断和传球的键位互换，而Two Buttom操作模式中玩家只需要利用方向配合传球和射门还有加速键便能进行游戏，非常适合低龄和女性玩家游玩。



□梅西依旧是“《FIFA》系列”的头号代言人。

注：以下攻略以X360平台的Alternative操作模式进行的，请各位玩家注意。

基本操作－进攻

X360 操作	PS3 操作	效果
LS	左摇杆	控制球员移动
RS	右摇杆	花式组合动作
A	×	短传 / 头球
B	○	大脚长传 / 头球
X	□	射门 / 头球射门
Y	△	直塞球
RT	R2	踩球停球 / 配合 LS/ 左摇杆为加速
RB 按住	R1 按住	接球队员假停球真漏球
LT	L2	强制护球动作 /（配合方向键为）调整接球动作
LB	L1	超低速带球或踩球动作 / 按住为面向对方球门停球后原地做假动作
LT+RS	L2+ 右摇杆	停球后直接做技术动作

基本操作－防守

X360	PS3 操作	效果
LB	L1	自动切换防守队员
RS	右摇杆	手动切换防守队员
X	□	抢球 / 拉扯动作 / 大脚解围
B	○	铲球
A 按住	× 按住	自动跟球防守
RB 按住	R1 按住	呼叫队友围抢
LT 按住 +LS	L2 按住 + 左摇杆	面向对手跟防
LT+RT+LS	L2+R2+ 左摇杆	加速面向对手跟防

进阶操作－进攻

X360	PS3 操作	效果
LB+X	L1+ □	吊射
RB+X	R1+ □	推射
LT+X	L2+ □	外脚背大力抽射
X 或 B 按住后按 A	□或○按住后按 X	假射（传）
LB+Y	L1+ △	过顶长传
RB+B	R1+ ○	低空长传
LB+B	L1+ ○	快速出脚长传
B×2	○ ×2	低弧度下底传中
B×3	○ ×3	贴地下底传中
LT+RT+LS	L2+R2+LS	横向带球移动 / 强制取消
RB+A	R1+×	花式短传
按住 RT	按住 R2	停球

盘带

盘带无论是现实足球还是在足球游戏中都是最最基础的元素，可以说进攻始于盘带，良好的盘带可以自己突破创造机会也可以为接下来的传球做准备。《FIFA 14》的盘带变化可谓翻天覆地，在《FIFA 13》里面喜欢用控制球打法和爱打中路的玩家在本作中可能一时难以接受。首先，由于球员物理惯性的加入，让带球时变向显得不那么灵便了。

打个比方，球员在高速直线带球的情况下由底线突破，想45度角内切，如果不提前减速，那么变向的角度会非常小，基本上不可能突破防守队员。而且，就算在低速的情况下想连续45度变向过人也不太好


□本作激烈的身体对抗导致球员倒地的频率增多。

©2013 Electronic Arts Inc.

实现了，由于人球分离系统的存在，变向之后球员的立足脚会根据球的位置做调整，从而影响到动作的连贯性，这就直接给了防守队员断球的机会。《FIFA 13》中边路内切“扭屁股”（即连续 45 度变向）彻底失效了。

带球加速奔跑的设定也有变化，由于人球分离过于精确，造成一些带球精度不是很高的球员或者是球员没有体力的时候，加速带球容易丧失对球的控制。球员间身体的对抗也有较大改变，对方防守队员正面、侧面甚至斜后方上前冲抢的成功率明显提升，如果不按住护球键配合方向的变动始终把防守队员卡在身后，那会非常容易丢球。另外，由于球员属性的强化，身体魁梧的球员在奔跑过程中护球能力将会增强，在无球状态下，进攻队员会背身倚住防守队员背对球门接球。对于喜欢打中路的玩家，怎么利用好队中的大个子，会成为左右比赛的关键。

Check 1 护球

主动护球的加入是《FIFA 14》中盘带中的重要改变。比赛中 LT 键是球员主动进行控球权保护，在任何速度的带球过程中，挡开并阻拦对手靠近皮球。在带球过程中，按住 LT，球员将会伸手或改变脚步护住球，拉近身体与球的距离，而有防守队员靠近的时候，拿球队员会背对对方将其依靠住。通过中场区域保护球权来实现对比赛节奏变换的掌控。另外，接球前依靠身体力量倚开对手抢占接球空间，然后摆脱防守挖掘机会是本作进攻中一种重要手段。简单来说，EA 突出护球这个功能就是让中前场的拼抢和身体对抗更加激烈，这说明《FIFA 14》更加强调在中场对球的控制，谁控制了中场谁就能主宰比赛。

《FIFA 14》中，护球动作运用是否恰当是一个高手与普通玩家的分水岭。

由于本作中的防守被强化许多，因此进攻端的带球（甚至包括不少花式动作）相对被削弱不少。在对方没有太大的防守破绽时，一般很难通过普通带球突破对面防线。在面对上前逼抢的时候，先按 LT 键倚住对方，再进行后撤拉球或变向会安全得多。一旦对手出脚断球方位不对，我方队员则可以直接衔接加速键甩开防守。就算对方后卫站稳了，不乱出脚，在护球倚住对方之后，可以尝试使用本作新加入的背身过人动作 Double Touch Spin，简单且实用（过人动作后文会有详述）。

防守端，后卫的防守范围扩大了很多，特别是在无球争抢位置的时候，一旦卡住身位，电脑可以自动帮你倚住进攻球员，控制住球权，这样再不会出现前作中经常后卫一接球就被贴身的对方前锋断球单刀的情况了。


本作的护球动作幅度大，在对抗中效果明显。

Check 2 惯性对带球的影响

相信玩家在玩过几盘之后都会有这样的感觉，这一作带球中最明显的变化是增加了惯性，特别是球员在急停转身的时候身体会有一个明显的惯性——球停住了，但是人还会再往前移动一段距离。本作在比赛细节上的改进可谓做足了功夫。强化物理冲撞系统，强化球员能力体现，强化电脑 AI，这些强化元素和新加入的惯性系统让原本普通的带球手感骤变。球员在加速上有一个明显的递增，当冲刺起来之后会有一个明显的速度逐渐加快的过程，高速带球的时候，被断球之后球员会有一个明显的前冲，很难在第一时间回追。由于这个原因，《FIFA 14》运动战中看起来比《FIFA 13》放慢不少，但真正进攻提速了之后，节奏比《FIFA 13》要快得多。不得不说这个物理特性给游戏增加了不少的真实性和可变性。


加速带球中的向后扣球惯性导致假传真扣的实用性大大降低。

Check 3 第一脚触球



进入比赛的等待画面会有挑战模式的小游戏供大家消磨时间。

“第一脚触球”是在《FIFA 13》中就加入的一个要素，本作中跟随物理引擎的改善一起进化。笔者认为，《FIFA 14》中的“第一脚触球”才是完全版。游戏中的“第一脚触球”的方式有 3 种：

什么键都不按。只靠左摇杆控制球员移动接球，这种接球方式相对稳妥，而遇到高难度来球可能会做调整，但球员在移动中接球不会打乱进攻节奏。

按住 LT 接球。这是最稳妥的一种接球方式，球员会放慢脚步专心应对各种高难度来球，并可以在接球时直接护球，这种接球方式的缺点在于拖慢进攻节奏。

按住加速键接球。这种接球方式只能面对非常平缓的来球，球员停球和接球加速一气呵成，在反击中不会延误时机，但是这种接球方式很容易失误，慎用。

Check 4 新增花式动作


本作防守的加强和带球的削弱导致花式动作的效果下降不少。

本作中又新增了许多花式技术动作，由于本作普通带球过人变得困难，尝试寻找简单实用的花式过人动作成为一个不错的选择，但是要掌握并熟练运用花式动作需要一定的时间练习，而且在比赛中操作稍有不慎便会出现失误，被对手打反击。由于 LT 的改变，玩家仅凭右摇杆就能使出各种华丽的组合动作，而又因为惯性的加入，前作中一些在高速带球中技术动作的效果有了很大改变。最明显的要数“急停假传真扣”了，前作中下底之后用这招很容易骗过防守队员拉开传中空当，而本作中在球员急停之后，还会向前缓冲一段距离，球员与球的距离拉的很大，如果防守队员没有出脚断球，那几乎是将球权白白送给防守队员，所以喜欢使用这招的玩家需要注意。

这里特别提一下守门员专属的快速开大脚技术动作，在比赛快结束，对方发角球，守门员也到我方禁区争顶的时候，我方守门员得球后可以快速将球放下地面开大脚，大脚开球的距离比普通的大脚开球远不少，有一定几率直接打入空门。

下面笔者就为大家介绍几个比较有代表性的花式动作。

（所以操作都是以 ↑ 为球员正对对方球门方位）

XBOX360 操作	PS3 操作	动作名称	球员带球星级要求
（站立状态下）右摇杆由右向上滑动并 LS ↗	（站立状态下）右摇杆由右向上滑动并左摇杆 ↗	double touch exit	★★★★
（站立状态下）按住 RB+A+LS ↗	（站立状态下）按住 R1+X+ 左摇杆 ↗	drag back pass	无
（站立状态下背对防守队员）RS ←↗	（站立状态下背对防守队员）右摇杆 ←↗	double touch spin	★★★★
（门将拿球）按住 RT+Y+LS ↑	（门将拿球）按住 R2+ △ + 左摇杆 ↑	GK drop ball	门将特有

TIPS 本作新增了江南style和鲤鱼跃龙门等搞笑庆祝动作，在商店里面可以购买，具体操作方式可以在setting里面查看。

传球


■本作中头球实在太厉害，直接导致下底传中成了得分的重要手段。

本作中的短传变化也很大。EA 强调游戏中球员“精准移动”，这让每一个细微的操作都直接在游戏中体现，而球员想传出效果最好的球也只有当距离和身位都合适的时候才能如愿，现实中不合理的动作在《FIFA 14》里也不会获得很好的效果。地面短传对玩家方向和力度的要求一下提升了不少，有点向全手动操作靠拢的意思。在前场进攻的时候，普通的地面短传有的时候可以传出比直塞更有威胁的传球，这个需要玩家通过对球员站位的观察，和队友的默契跑位配合完成。相对来说，直塞则被削弱了不少，特别是在横传的时候，力度很难把握，建议玩家在比赛中尽量少用直塞进行横传，非常容易失误。总体说来，本作中传球的准备时间变长，所以不能再像原来那样一个人带球吸引多人防守再将球传出。此外，当一人面对多人防守时，在护球情况下传球的精准度打折不少，所以玩家需要在与防守队员保持一定距离时便提前做传球选择。而当防守队员冲过来抢球时，首先要想的不是怎么过掉对方或仓促出球，护住球才是最稳妥的办法。

相对于短传的削弱，长传在本作中则是异常的精准。无论是后场大范围的转移，还是前场的斜长传找空当，只要力度和大致方向掌握得当，落点一般都是八九不离十，如果前场在有个高大的中锋做支点，那运用这种长传冲吊的打法可以占得不少便宜。《FIFA 14》中带球 1 对 1 过人能力变弱，短传变难，长传无论是转移还是反击都是一个重要手段，而由于本作的头球过于强大，下底传中更是变成一个得分的重要手段，所以玩家可以在比赛中多多尝试长传，有可能会收到很好的效果。

“《FIFA》系列”的过顶长传球一直是一个极具威胁的进攻手段，在对方防守人数不是很多的时候可以大胆往空旷位置送过顶，这种高球或半高球对于后卫来说是最为棘手的。在《FIFA 14》中，惯性的加入和球员 AI 的加强，使得过顶长传的威力进一步增强。队友 AI 的提升使得其启动时机和跑动路线更加合理，配合队友的启动再传出过顶长传很容易打穿对手后防线，对方后卫如果稍有犹豫，可能会被直接落下一大截，进攻球员直接就单刀面对守门员了。在运用过顶长传的时候，玩家需要注意一点，队友先跑位再传球的效果比先传球再跑位的效果好得多，在时机的把握上有一定要求，因此虽说本作的过顶长传很强，但也不要拿这招当饭吃。

射门

之前报道过的《FIFA 14》中“纯粹射门”，让我们对游戏中射门的改进充满期待，拿到游戏后会笔者发现“纯粹射门”不是噱头，但也没有想象中真实。落叶球、弹地球、贴地球和弧线球的轨迹将变得更加明显，但是如果仓促起脚或者射门前所做的调整不够多，打出的射门大部分都是绵软无力的。游戏中的射门路线明显丰富，会出现各种不同射门路线，打门柱的机会也更多，甚至会出现一次射门连打两个门柱的情况。前作中的随便就能踢出有威胁的远射的情况不复存在，搓射和挑射的加强让射门的选择丰富不少，而普通射门削弱不少，前作中 45 度角轻按射门键的低平球射门在本作中的作用没那么大了。不仅如此后卫封堵射门的能力非常强，只有在拉开空当和没有身体对抗的时候，射门才会有最好的效果。


■射门的改善让游戏中漂亮的射门多出不少，甚至会有门线悬案的发生。

这里值得说一说的是 LT+X 的外脚背抽射。禁区前沿外脚背抽射的威力不俗，如果没有后卫紧贴或者封堵的情况下，直接射门会是一个不错的选择，如果加速跑起来之后使用外脚背抽射一般都可以打出一道美妙的弧线，就算打不进也有一定几率获得角球。需要注意的是在高速带球情况下使用外脚背抽射时不要使用 LT+RT+X，那样有可能会取消球员射门动作，应先松开 RT，再按住 LT+X。

此外，对于单刀球，进攻队员正面面对守门员抽射进球的几率微乎其微，如果获得单刀机会，尽量带球到离门比较近的距离用 RB+X 的搓射。本作挑射的加强让这个射门技巧有了一定的用武之地，如果对面守门员弃门出击到大禁区线附近，玩家可以大胆选择挑射，只要方向控制好了，力度的掌握不再要求那么精确了。

定位球

定位球基本操作

XBOX360 操作	PS3 操作	效果
A	×	地滚球短传
B	○	长传
X	□	射门
Y	△	直塞 / 人墙跳起
LB+X	L1+ □	地滚球射门
LT	L2	设置副主罚队员
RT	R2	更换主罚队员
LT+A	L2+×	战术短传任意球
LT 或 RT	L2 或 R2	控制人墙左右移动
RB	R1	增加第三罚球队员 / 控制人墙向前移动（很有可能被裁判出示黄牌）
按住 RB+X 再按 A	按住 R1+ □再按 ×	第三主罚队员就会假设真跑位


■多人任意球配合战术在本作被保留，但28米以内的任意球还是推荐直接射门。

《FIFA 14》中定位球的改变不是很大。一般在三十米以内的直接任意球都可以直接攻门，也可以通过按 LT、RB 增加辅助罚球队员，利用跑动战术将球打向离球门更近的地方。偶尔进行多人配合任意球战术可以达到出其不意的效果，虽然球员假射真跑位之后可以在射门和传球之间做选择，但是此时视角又回到运动战的视角，想直接射门的话非常难控制，一般选择传球。这里介绍 30 米以内任意球的推荐操作。

18 米 -20 米：角度选择为没有人墙的那一边门柱，瞄准门柱，按住 LB+X，力量在 2 格到 3 格之间，这种大力低平球抽守门员近角的射门方式比较好用，因为距离很近，所以只要抽上力量角度正确守门员一般都扑救不及，就算碰到也是一个角球。

21 米 -28 米：调整角度瞄准人墙所在球门的那一边死角，左摇杆上按住不动，根据离门的距离蓄力 1.5 格至 2 格左右，射门便可以踢出落叶球效果，非常有威胁。

30 米以外的任意球：不推荐直接射门，因为离球门太远，所以想踢出又有力度又能压住高度的任意球比较困难。而本作的头球又异常强大，所以任意球传中照样是一个非常有威胁的战术。具体操作为主罚任意球时瞄准对方后卫线最后一位队员，力度根据距离球门距离控制在 2 格左右长传，这种任意球一旦被我方队员抢到基本都是冲顶，非常有威胁。

任意球能否取得进球除了玩家操作以外还一定程度上依赖主罚队员的能力值，建议玩家在训练场先拿自己喜欢用的球员多练练任意球，手感出来了，比赛中的任意球威胁可以提升一个档次。


■由于铲球加强，前作中无意识恶意犯规的红牌变少了，裁判的尺度更加合理，禁区前沿任意球获得的几率也下降了。

TIPS 五星带球队员和球员综合能力没有直接关系，有的综合能力很弱的球员也会有五星带球，比方说韩国K联赛里江南FC队中的Ianis Zicu，默认综合能力59，却有五星带球。

Check 1 角球

头球的加强直接获利的就是角球了，《FIFA 14》中角球是得分的一个重要方式。发出角球的时候按住左摇杆的左和右是控制发出球的弧度，按住 LT 键为呼叫队友接应进行战术任意球配合。在角球发出来以后尽量控制抢点队员挤到防守队员前方进行争顶。这里推荐一种最简单实用的罚角球的方法：默认角度不进行调整，罚球力度为力量槽一半多一点点，这个罚球的落点将正好到达对方禁区小禁区外一点，正对球门中心，一旦争到点，进球的概率非常大。当然，如果对方守门员出击，将会直接将球没收。面对喜欢使用门将出击的对手，你可以将罚球力度控制在 3 格，这样球直接会绕到后点，守门员是够不到的，如果门将这时出击了，那么一旦争到球直接可以将球顶进空门。


角球也是本作的得分利器，玩家们可以多多练习角球的战术。

Check 2 点球

点球基本操作		
XBOX360 操作	PS3 操作	效果
X	□	射门
X（在球员助跑到一半时再次按 X）	□（在球员助跑到一半时再次按□）	停顿假动作
RB+X	R1+□	推射
LB+X	L1+□	勺子射门
LS	左摇杆	控制守门员移动
RS	右摇杆	控制守门员扑球方向

在罚点球时，屏幕下角是准度槽，只有指针在绿色区域才能踢出好球，选定指针之后直接就进入射门蓄力状态。在蓄力的同时一直到球员将球踢出，这个时间段玩家是可以控制射门的方向的，默认是中间，在球员开始助跑时再按下 X 是变换节奏打乱守门员节奏，但是是在牺牲角度的前提下。不熟悉的玩家可以到 Arena 训练场练习点球，按 LT 键将点球蓝色准心打开，这样更方便练习，不过在正式比赛中这个准心是看不见的，只能依靠玩家的手感了。


点球不仅仅需要运气，操作和手感才是决定进球的关键。

防守

本作的属性、物理参数及操作的变化让《FIFA 14》中防守思路发生了较大变动。首先谈谈防守的几点变化。首先是抢动作和铲球的强化，防守范围更大，奔跑中连点 X 键进行拉扯不再容易犯规了，只要不是从身后强行拉扯，一般 55 开的身体对抗，防守方的优势更明显，而且断球之后的带球衔接动作更连贯。另外，电脑自动防守明显变弱，前作中普遍不操纵防守队员仅仅切换防守队员的跑位的防守方式在本作中会很吃亏。再次，由于电脑 AI 的大幅强化，你在防守的时候，队友会自动对对方的接球队员进行看防，形成整体防守，个人认为这是本作做得最好的地方。最后，惯性的加入对后卫线的回追影响巨大。特别是在对手使用过顶长传的时候，如果玩家恰好在切换防守队员，很容易造成后卫跑位混乱。一旦出现问题后再调整，等启动回追的时候已经被对方前锋远远甩在身后了。不过，后卫的无球回追显得特别快，一旦加速跑起来有的时候比对方的短传球速度还快，个人觉得这点做得矫枉过正了，有失真实。

《FIFA 14》强调玩家一对一的防守能力，所以本作中的防守方式以一对一的正面防守为主。跟防键 A 和横向移动 LT 成为防守中使用频率较高的两个键。按住 A 防守队员不会主动出脚，始终和持球队员保持一定距离，在正面防守中可以起到比较好的效果，边路防守中如果对方采用变速带球，那么便要注意按 RT 加速跟防。由于跟防键的跑位较为死板，也不会上抢，为了给对方更大的压力，在跟防对手的同时玩家可以按住 LT 去撞持球队员，也可以可以绕到对方身前按 X 键将球抢走。在本作的防守中，除了回追，建议玩家尽量少在防守中按住加速键不放，由于惯性，一旦跑错方向，会造成巨大的防守空当。

游戏模式篇

PART 2 The game mode article

《FIFA 14》中游戏模式没有太大的变化，KICK OFF、生涯模式、UT 模式、技巧挑战、线上赛季模式、线上俱乐部模式和自创杯赛等几个重要模式全都继承下来。游戏的菜单界面采用当前流行的 Metro 风格，扁平化的菜单设计让游戏中的信息更直白，操作更简便。不过值得注意的是，由于每一页菜单选项有限，不少游戏要素被包含在子菜单里左右拨动右摇杆进行选择，容易被玩家忽略。本作的 FIFA 游戏等级和游戏金币都可以继承前作，凭游戏金币可以到 Catalogue 游戏商店里面购买各种游戏要素，等级越高，可购买的物品越多。玩家也可以购买游戏元素，送给自己的好友，这样你的好友只需要花一半的游戏金币就能买到这项东西了。

UT 模式

首先确定俱乐部的名字及缩写，之后会得到一批能力平均在 60 左右的平庸球员，在这堆球员中，玩家自由选择首发阵容。一开始玩家会有几次免费抽卡的机会，抽到的全是和默认阵容差不多的货色。本作中球员会有忠诚度的设定，在球队里面待的时间长的话会获得忠诚度，从转会市场买来的球员随着踢得比赛的增多会获得忠诚度，获得的忠诚度会有利于球队的化学效应。

UT 模式中的首要任务是获得 COINS，当有了 COINS 之后我们可以买球员卡，抽卡包，买各种各样的道具。获得 COINS 的途径也是多种多样的，赢得比赛、联赛晋级、夺得联赛或者杯赛冠军、卖出卡片、完成事件任务或者教学任务、购买 FIFA POINTS 充值都能获得相应的 COINS。当然，获得 COINS 的多少和比赛难度息息相关，而线上赢得比赛一般都要单机比赛赢得的 COINS 要多。

UT 模式的阵容界面本作和前作的变化不大，玩家用右摇杆可以查看每个球员的各种信息，包括国籍、所在球队、所属联赛、基本能力增长情况等等。注意每踢一场比赛球员都会消耗体力，一般体力低于 90 了就应该轮换了，否则球员在比赛中会跑不动，严重影响比赛结果。在阵容界面按 Y 键可以进入阵容菜单，玩家可以对阵型进行编辑和存储，在后期优秀球员囤积到一定数量之


UT模式中，位置、国籍、联赛、俱乐部成为提高化学效应的重要依据。

TIPS 本次《FIFA 14》所收录的球场达到71个，其中包括诺坎普、老特拉福德、伯纳乌、温布利、安菲尔德等在内共29个授权球场和42座虚拟球场。

后，可以编辑多个阵型存储，这样轮换起来直接选择该阵容会比较方便。另外，Squad Builder 选项里，玩家可以根据条件检索最快地排出符合要求的阵容，在省去手柄繁琐操作上，不得不佩服 EA 细致入微。

玩家获得卡片的的方式有两种，一是到 STORE 里面靠自己打比赛赢得的金币来抽卡包，或者在 TRADING 的拍卖场里购买别人拍卖的卡片。前者分为不同等级的卡包，每个等级价格不等，高级卡包抽一次价格不菲，卡包里面包括不同的球员卡和卡片道具，有一定几率抽到稀有卡片，EA 为抽卡专门准备了充值换金币的服务，这是专门为各位高富帅和富二代挖的坑，有钱人欢迎跳入。而拍卖场绝对是一个淘各种实用卡片最好的选择，在这里你可以和全世界玩家交易卡片或金币。在卖场里，我们可以通过贴心的筛选系统过滤出自己最需要的卡片，然后根据价格和质量来选择拍卖。玩家看中的卡片，可以增加价码一口价交易，也可以只输入起始价格，如果没人喊出高价那么时间到了这卡就是你的了。球员卡、教练卡、合约卡等都可以在 TRADING 里面去寻找，各个价位的都有，搜索非常方便。如果觉得贵，玩家还可以在卖场里跟踪观察想拍的卡，放进 Watch List 里，随时了解拍卖所剩时间和即时的最高出价。

Check 1 化学效应

在《FIFA 14》的 UT 模式中，化学效应这个设定得到了强化。化学效应指数能直接影响球员的个人风格，在本作中，光是提升球员化学效应的相关的卡片就有 20 多种。注意保持整个球队的化学效应，越高的化学效应可以让球队在比赛中有更好的发挥，而来自同一个国家，同一支球队或者同一个联赛的队员可以构成化学效应的连携，连携越高化学效应越高。让球员打自己擅长的位置和制定球员习惯的阵型也能提高球员能力和球队化学效应。所以在制定出场阵容的时候玩家不仅要考虑球员的自身能力值，如何将球队化学效应达到最高也非常重要。每个球员卡片都有自身的特殊能力（诸如远射高手、终结者、中场艺术家等等）和基础能力（诸如：传球、盘带、防守、射门等等）。球员的基础能力可以决定球员的特殊能力。球员的特殊能力可以通过消耗卡片道具来改变，本作中 UT 模式里玩家可以根据队中球星选择球队的战术或者以球队战术为依据，使用训练道具卡让队中的球员适应球队的战术，非常灵活。越高的化学效应可以让球员的基础能力上升，上升的等级有 3 个，初级、中级和高级，努力让球队的明星基础能力上升到顶级是玩家需要努力的目标。

下面我们来看看全队的化学效应数值是如何组成的：

1、阵容选择界面相邻球员间都会有一条连线，红线表示球员与周围的队友没有连携度，一般打自己擅长的位置，无忠诚度的话，个人化学效应值为 3。若球员不在自己的习惯位置，个人化学效应值会更低。（个人化学最高值为 10）

关于球员间连携线的颜色判断对化学效应值的加成：

球员不在自己熟悉位置——红点（无化学效应加成）

球员所在位置与熟悉位置相似——黄点（普通化学效应加成）

球员在自己熟悉位置——绿点（最大化学效应加成）

球员间不同国籍不同联赛不同俱乐部——红线（无化学效应加成）



■将上图的尼昂和卡瓦尼调换位置后，可以看到位置及俱乐部的不同对球队化学效应产生的影响。

球员间国籍、联赛、俱乐部中有一个相同——黄线（普通化学效应加成）

球员间国籍、联赛、俱乐部中有两个相同——绿线（最大化学效应加成）

总的来说，球员卡片上的绿点和绿连携线越多，则化学效应值越高。

3、关于教练对化学效应的影响。同国籍或者同联赛的教练会给予球员个人化学效应值 +1，教练卡片的影响直接作用于球员，如果遇到同国籍同联赛的球员化学效应会得到加强。

4、让你的球员为你踢 10 场比赛以此提升其忠诚度，拥有忠诚度的球员个人化学效应值会在原有基础上 +1。

综上所述，球员个人化学效应值与球员所踢的位置，球员连携线，球员间的国籍、所属俱乐部及联赛、教练国籍或教练联赛和其忠诚度相关。提升化学效应之后球员能力会有一定提升，玩家如何用不同卡片组合出球员能力和球队化学效应都不错的阵容是一件非常花心思的事情，也非常有趣。但想要球队变得强大起来，赚 COINS 买金卡或黑卡球员才是王道。

生涯模式



■菜单画面可以直接看到球员的体能状态。

生涯模式是《FIFA》系列"里最重要的离线模式之一，在这个模式中玩家不仅能够自己充当球员征战球场，而且还能选择做一位老谋深算的经理运筹帷幄，管理球队内的事物。该模式下可以自建一个球员（注：该离线球员和线上俱乐部的自建球员没有关系），通过努力从一个不起眼的球员成长为巨星。本作的生涯模式菜单的变化让操作简化了不少，阵容菜单默认 5 个阵型供玩家随时切换，按 X 键直接可以存档，而邮件系统的信息量明显比过去多了不少，还增加了与球员对话的窗口，球员会在这个窗口里向你诉说自己的想法，比较常见的就是想得到机会出场比赛，若让其如愿球员的士气会上升。

此外，"禁用第一个夏季转会窗口"的选项已被添加到了菜单里，因为游戏发售时现实中转会窗口已经关闭了，这将让游戏完全与真实同步。球员疲劳程度在阵容菜单一目了然，体力可以在非比赛期间慢慢恢复，但游戏中的疲劳状态对比赛的影响将会比《FIFA 13》大得多，当球员的疲劳值会以橙色或红色值显示时，他在场上的状态会大打折扣，玩家需要注意。这个模式主要的乐趣就是经营球队买卖球员，培养年轻球员让球队变的更加强大，而本作加入的全球球探系统，让本作的球员买卖和过去发生了一定的变化。

Check 1 全球球探系统

模式中的 Transfers 选项中可以找到全球球探系统选项，玩家在这里最多可以聘请六个专业球探，每个球探根据寻找优秀球员的能力按星级来划分，最高 5 颗星。根据玩家选择球队的不同，俱乐部高层都会给你不同的转会预算，供你买卖球员。不同的球队初始球探的能力也会有差别，而雇一个能力不错的球探需要付的工资很高，一定要做好整个球队的工资预算，要不然请了一个 5 星球探却没有薪金空间签下好球员那一切工作都白费了。玩家首先需要为每个球探设定目的地，全世界大部分地区都可以去，而巴西、阿根廷、英格兰和西班牙这些足球强国的地区足球人才会更多。玩家还需要制定对寻找目标的要求：位置、年龄、合同年限以及球员特性。球员特性最多可以同时选择六项，包括进攻头脑、带球、组织者、防守专家、强壮、身高等等，玩家根据需要给出条件由球探来为您筛选出合适的球员。一般来说，球探会在几天后向球队发回调查报道，在整个赛季中，他们持续在寻找球员，通过邮件向玩家汇报工作情况，这也导



■生涯模式中，全球球探系统的加入让游戏变得更加有趣。

致本作的邮件数量大大超过前作，信息容量过大导致生涯模式在操作时顿卡现象时有发生。另外，主页的转会栏里会有关于最近转会的所有的新闻和传言，根据这些传言，玩家可以得到不少球员信息，可以让球探直接去获取某位球员的详细情报。

由于全球球探系统的加入，过去玩家在生涯模式转会中经常使用的搜索球员功能变得非常鸡肋了，在球员搜索界面你无法查看球员的综合能力值，除了一些明星球员给出了几个属性值的范围，大部分球员的基本属性值也是无法看到的，这让本作搜寻出便宜实用的“妖人”变得异常困难。而且本作球员转会电脑要开始频频挂高价了，这让游戏中的讨价还价更频繁。而对于一开始选小球会的玩家来说，初期的发展会更加艰难，预算少，实惠的球员又难找，即使派出球探签调查花了一笔钱却有可能签回来一个水货。对于小球会来说，一开始购买年过三十的高能力却又便宜的老将是不错的选择，球队获得好成绩了，赢得了更多的奖金再买年轻球员。而别的球队也会对你球队中的优秀球员进行报价，如果你压根没有将其出售的意思，本作新增了拒绝以后所有对该球员出价的选项，勾选后再也不会被骚扰了。

SKILL GAMES 技巧挑战模式

技巧挑战是前作中新加入的一种趣味小游戏模式，通过不同的任务训练玩家的基本技巧，每个任务分为金银铜和终极挑战，由简单到困难。本作中该模式内容丰富了很多，一共十一个挑战，包含了：短传、长传、下底传中、射门、防守、定位球和守门员扑救等所有比赛中会涉及到的操作，而且难度都很大，有的任务就连通过金牌挑战都很难。完成所有的小游戏不仅是对玩家操作技术的一种考验，也需要依赖一定的运气，总之，完成所有的挑战耗时不少，一些挑战可能需要重复挑战很多次才能通过。每个挑战任务根据玩家每次完成的得分和所剩时间给出不同的得分评价等级，玩家的最高得分会上传到网络上与自己的好友进行排名。当评价达标之后才能进行下一个等级的小游戏，每个训练任务的最高等级是终极挑战的传奇等级，想要达到任何一个训练的传奇等级都是非常困难的，而且在挑战模式里可以锻炼玩家操控的每一个小细节，建议玩家多多尝试这个模式，向传奇等级发起挑战。

Seasons 线上赛季

线上赛季模式是《FIFA》系列”的线上最耐玩的游戏模式之一，玩家可以选择现实里面任意一个队伍同全世界的玩家进行积分制的联赛，模式里面有十个等级，玩家从 D10 联赛开始打起，胜平负分别为 3 分、1 分和 0 分，和现实一样，等级有降级、升级和夺杯三个分数线，D1 联赛为最高。每个级别的玩家搜索到的对手是同级别的其他玩家，所以等级越高遇到的对手也越强。而线上的杯赛则不是每天都能玩到的，根据官方的时间开放，一场定胜负，常规比赛时间内分不出胜负便有加时甚至点球决胜，连续胜利便能夺杯。这里值得一提的是，游戏中取消了 5 分钟内退出比赛结果不算的设定，只要玩家退出就会被判输，但是如果觉得网络太卡，可以与对手协议退出，在退出比赛的选项上拨动右摇杆就可以看到协议退出的选项了。

本作中新增了 COOP-Seasons 模式，可以邀请你的线上好友同其他玩家进行 2V2 的线上排位赛，该模式从 D5 开始打起，需要注意的是，与不同的队友合作成绩是分开的，所以你需要找一个固定的队友长期合作。

Pro Club Seasons 模式

本作的线上 Club 模式对小人的数值分配进行了调整，现在线上自建球员的初始能力分配更加平衡，身体条件与技术能力的互相制约影响被调整得更加合理。具体地说来，就是玩家需要在身体条件和技术能力上作出取舍，个子高身体强壮的队员就不能拥有灵活的脚下技术了。另外，本作在俱乐部比赛中的号码不是随机分配了，系统会根据你设置自建球员时候的青睐号码进行保存，让你在俱乐部比赛的时候也穿上自己喜爱的号码。

成就奖杯列表

PART 3 Achievement Trophies List

成就 / 奖杯名	成就点数 / 奖杯种类	获得条件
Power and Movement	10/ 铜杯	弧线球死角得分
What a Hit, Son!	25/ 铜杯	倒钩得分
Beast Mode	10/ 铜杯	进行一次护球
Seconds, Please	10/ 铜杯	连续两次将球断下
No Goal For You!	25/ 铜杯	头球冲顶解围
Extra Effort	25/ 铜杯	铲射得分
Who Needs a Weak Foot?	10/ 铜杯	外脚背抽射得分
A Legendary Performance	30/ 银杯	半场落后，下半场逆转传奇电脑难度的对手
Perfection	30/ 银杯	分别用左脚、右脚和头球得分，完成帽子戏法
Silver Lining	25/ 铜杯	完成所有技巧挑战模式的银牌任务
Legendary	50/ 金杯	完成一个技巧挑战模式的传奇难度任务
So Skilled	25/ 铜杯	在技巧挑战模式里解锁一个任务
Fancy Some FUT?	5/ 铜杯	根据主菜单提示进入 UT 模式
Start Building	10/ 铜杯	在 UT 模式创建一支球队
We're Bros Now	10/ 铜杯	UT 模式中使用一个球员打 10 场比赛获得忠诚度
Chemistry Experiment	10/ 铜杯	UT 模式中使用一张化学效应的道具卡片
I Could Do This Every Week	10/ 铜杯	在 UT 模式中挑战一周明星球队
Fuel For My Club	25/ 银杯	在 UT 模式中抽 20 次卡包
Collecting Silverware	100/ 金杯	在 UT 模式中赢得一个联赛冠军头衔
Hey Look, a Free Gold Pack!	15/ 银杯	完成 UT 模式中的所有任务
Passing on the Armband	5/ 铜杯	在 UT 模式中更换你球队的队长
Long Term Signing	10/ 铜杯	在 UT 模式中使用一张 99 场的合约卡
First Mission	5/ 铜杯	生涯模式中让球探开始工作
You Struck Gold!	25/ 银杯	生涯模式中通过球探找到目标球员
Silverware	50/ 银杯	生涯模式中作为教练赢得一个冠军
Control	5/ 铜杯	生涯模式中改变球队的阵容
You Got Mail	5/ 铜杯	生涯模式中在 ADVACING 的情况下打开邮箱
Rising Star	30/ 银杯	生涯模式中作为球员被评为周最佳球员
Bros Gonna Bro	10/ 铜杯	进行一场 COOP-SEASONS 比赛
Moving On Up	55/ 银杯	在线上赛季模式中升到下一级联赛
Just Dropped In	10/ 铜杯	在 PRO CLUB 模式中进行一场随机配对
Bling Bling	100/ 银杯	在线上赛季模式中拿到一个冠军
Best Friends Forever	30/ 银杯	完成与一个好友之间的友谊赛赛季
On Your Way	50/ 银杯	在 PRO CLUB 模式中自建小人解锁 15% 的内容
Teamwork	15/ 铜杯	在 PRO CLUB 模式中赢一场比赛
Challenging	30/ 银杯	完成一场 Match Day 的比赛，难度至少在 Word Class 以上
Big Game	10/ 铜杯	完成一场本周焦点赛事
On My Own	20/ 铜杯	完成一个 Be a Pro 的挑战
Thanks, Tips	5/ 铜杯	进入菜单选项中 Football Club Recommendation 的内容
From Me To You	10/ 铜杯	在商店里购买一项东西赠送给好友
Skills to Pay the Bills	20/ 银杯	在技巧挑战模式里击败好友的记录
It's Mine Now	10/ 铜杯	在商店里购买一样东西
Started From The Bottom···	30/ 银杯	EA 等级达到 15 级
Football Legend	–/ 白金	解锁除此奖杯之外的所有奖杯

www.doc88.com

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



或许为了避开《怪物猎人4》和《口袋妖怪X·Y》的强势光芒，最近的3DS游戏并不算太多，但就这两款游戏就足以消耗玩家们大量的时间了。而《怪物猎人4》在发售以来，凭借优秀的游戏素质，在销量上频频报捷。《口袋妖怪X·Y》在发售时世界各地的游戏店也排起了长龙，足见游戏魅力。

本期的3DS应援团将为玩家们介绍近期3DS的新鲜消息，尤其是“买2送1”的活动更是在日本引起了风潮，除此之外还有《跃出 动物之森》、《怪物猎人4》等游戏的周边情报。下面让我们一起来看看详细内容吧。

●目前固件版本：Ver.6.3.0–12J

■《跃出 动物之森》新配信礼物

虽然《跃出 动物之森》已经贩卖了很长的时间，但官方一点也没有延缓对游戏的更新。近期任天堂也开始更新了本作的10月配信礼物。新的配信礼物包含有“稻穗床”（いなほベッド）和“南瓜饼”（パンプキンパイ）。其中稻穗床在10月1日到20日之间可以通过官方配信获得，21日起至31日则需要通过擦肩通信中继所获得。至于南瓜饼则需要在10月1日到20日在擦肩通信中继所获得。国内的玩家则可以尝试之前杂志介绍过的方法，将路由器更改为擦肩中继所来获得。


■稻穗床


■南瓜饼

■《火焰之纹章 觉醒》第三弹广播剧CD发售

《火焰之纹章 觉醒》自从发售以来，凭借着优秀的剧情受到了不少玩家的追捧。为了继续拓展本作的魅力，任天堂在2013年4月发布了第一弹的广播剧CD，7月发布第二弹，而第三弹将在11月13日发售，名称为“绝望の未来篇 追忆のフューチャー・レクイエム”由原作的CV一同讲述孩子们在未来所遇到的故事。



周边趣闻

●“买2送1”，任天堂日服福利

任天堂在近期公布了3DS的促销活动，凡是玩家在2013年9月1日至2014年1月14日间输入任意两款3DS游戏的序列号（即俗称的“小黄纸”），在任天堂俱乐部内登陆，完成问卷调查之后，可以从以下14款游戏中任选1款免费下载。输入的序列号包括实体版和下载版，但下载专用游戏、DLC以及序列号过期的游戏是无法参与活动的。在活动期间，最多只能领取3款游戏。

就在活动进行后不久，在日本引发了亚马逊值崩游戏的热卖，同时在著名的2CH论坛内引发了玩家们的讨论热潮，讨论范围主要是哪些游戏值得换，带小黄纸的全新值崩游戏有什么值得买的，在一天内就带动部分游戏销售排名升幅超过2000%。



周边趣闻

●《怪物猎人4》新菜单登陆

为了纪念《怪物猎人4》的发售，Capcom决定从10月7日起在“**カラオケパセラ**”和“Capcom Bar”推出有关的原创新菜单。由于“Capcom Bar”还会针对菜单进行特殊的表演，因此到底有什么样的表演值得身在日本的玩家们去体验一番了！点了相关菜单的玩家们还能拿到特殊的《MH4》相关罐子作为纪念。



▲操虫棍 680日元
▲MH4纪念蛋糕 1000日元


▶奇猿狐 730日元
▶旅团的看板娘 580日元

周边趣闻

●任天堂直面会，直击3DS年内多款新作

任天堂的直面会与10月1日23点放送（日本时间），时长为33分钟。在会上，岩田聪直接向各位玩家介绍了年内发售的多款Wii U和3DS的游戏情报。其中3DS部分除了介绍年内的多款游戏之外，重要消息如下：1、3DS《大合奏 乐团兄弟P》确定于11月14日发售，支持网络对战。2、3DS《勇气默示录 完全版》于12月5日发售，搭载有续作的体验版。3、《进击的巨人 人类最后之翼》于12月5日发售，支持4人合作。4、3DS《塞尔达传说 众神的三角力量2》将于12月26日发售，颠覆以往系统，可以租借道具进行游戏攻关。5、《星之卡比》最新作公开游戏画面，2014年发售。

周边趣闻



●《魔笛 起始的迷宫》发布免费DLC

10月2日，《魔笛 起始的迷宫》在任天堂eShop上发布了新的免费DLC供玩家们下载，该DLC的正式名称为《魔笛 起始的迷宫 创世》，包含有2个新迷宫、4位人气角色和30种以上的支线剧情，非常厚道。官方表示后期还将会追加更多的内容，持有游戏的玩家快快前往下载吧！

周边趣闻

●《初音未来 未来计划2》放出体验版

SEGA在10月2日在任天堂eShop放出了《初音未来 未来计划2》的体验版，在体验版内收录了正式版的一部分内容。收录的曲目是《ワ－ルド イズマイン》（Music & Lyrics by ryo）和《エレクトリック・ラブ》（Music & Lyrics by 八王子P）2曲，同时体验版还搭载了新加入的触碰模式。有兴趣的玩家快快前往下载，等待正式版的发售吧！



实用技术 3DS应援团
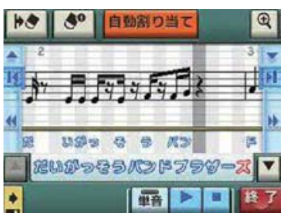
游戏推荐 ——eShop下载推荐

大合奏 乐团兄弟P 作曲版
大合奏！バンドブラザーズP しもベツ―ル

■售价：免费 ■推荐度：★★★
■适宜人群：喜爱“《大合奏》系列”的玩家，喜欢自己作曲的玩家

与其说这是一款游戏，倒不如是一款软件。利用该软件，玩家可以为年末发售的《大合奏 乐团兄弟P》作曲，玩家最多可以保存十首，并且能将作成的歌曲继承到正式版的游戏中使用。这款软件的容量虽然小，但是功能算的上是非常的强大，一首乐谱可以有10个部分，各个部分可以自由使用72种乐器。至于音质则与历代的效果持平。利用主机的麦克风功能，玩家还可以自己唱歌录制，好玩的是还能变更声调还有男女声。玩家作成的歌曲还可以进行投稿，说不定会被官方收录哟！





3D版 怒之铁拳
3D ベア・ナックル 怒りの铁拳

■售价:600日元
■推荐度:★★★★
■适宜人群：喜爱横版过关的玩家，喜欢“《怒之铁拳》系列”的玩家

相信老一辈的玩家们都尝试过经典名作《怒之铁拳》（在国内也被翻译成格斗3人组）吧！如今本作进行3D化后登陆3DS平台，除了对应3D功能之外，针对掌机的特性，加入了随时存储的技能，储存后可以随时读取，能在储存的地方重新开始，让游戏变得更加简单。同时，游戏中还加入了“一击必杀”模式，开启后全部的敌人都能一击必杀，感受新的游戏体验快感。同时游戏支持2人游戏，只要有两部机器，就能和朋友一同享受游戏的乐趣！

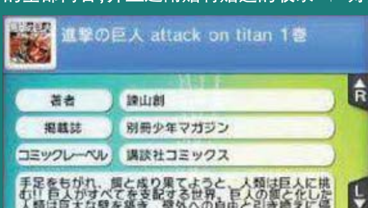




进击的巨人 漫画
进击の巨人

■售价:4200日元
■推荐度:★★★★
■适宜人群：喜爱漫画的玩家、《进击的巨人》Fans

首先要说明的是这不是游戏，而是电子漫画，购入后玩家可以利用3DS来观看《进击的巨人》的漫画了。这款电子书籍包含有原著第一卷到第十卷的全部内容，并且还附赠有赠送的收录包。想要体验原汁原味漫画的玩家们就不要错过啦，不过有一点建议的是利用3DS LL观看能获得更好的效果，3DS的屏幕未免有点太小。





THE脱出游戏：家庭餐馆篇
THE 密室からの脱出 ～愉快なサルとファミレス篇～

■售价:500日元 ■推荐度:★★★★
■适宜人群：喜爱“《THE脱出游戏》系列”的玩家、喜爱逃脱游戏的玩家

作为系列的最新作，本作的舞台转移到了家庭餐馆。本来应该和朋友正在愉快地吃着饭的主人公却被囚禁当中，无法逃脱，因此需要玩家们开动脑筋，找到线索来逃出生天。游戏的玩法和以往的作品类似，相信在谜题上也能延续系列的传统，给玩家们带来一次愉悦的探险体验。





VITA命

首先这里要说个坏消息，PSV最近一周的销量数据只有3千台，原因大家都知道。今年年中以来索尼重点宣传“共斗游戏”概念，而且也获得了一定的成果，但是从结果来看，这些作品加起来都没一款《MH》来的有效。有时候一款大作积累下来的人气真不是其他效仿作品所能替代的，当然，这并不意味着PSV的共斗游戏不好玩，年底还有《噬神者2》值得爱好多人联机的玩家期待。此外，《最终幻想X / X -2 高清重制版》发售日也已经公布，年底的游戏阵容能否再次为PSV带来一点起色呢。

当前系统版本：2.61

火热DLC　共斗游戏联动计划续报



330期VITA命为大家介绍过《暗魂献祭》等多部共斗游戏开展了联动DLC计划，不过从当时来看这个计划也就给人玩玩换装秀的感觉而已……然而没想到的是现在连BOSS敌人都玩起大穿越，纷纷窜到其他作品去刷存在感了。最初会是《讨鬼传》的标志怪物狱炎魔将会穿越到《暗魂献祭》的世界，《暗魂献祭》将会与10月24日推出名为“废墟で荒ぶる异界の焔魔”的DLC任务，讨伐对象就是狱炎魔。届时玩家便可以体验用魔法对抗恶鬼的战斗了，而且挑战了这个联动任务之后，将来《暗魂献祭 三角势力》存档继承的时候还能获得特殊道具奖励。与此同时，《灵魂献祭》的标志怪物地狱三头犬也会穿越到《讨鬼传》，不过DLC发布时间尚未明确。



周边万花筒　各种psv2000周边产品同步上市



随着PSV2000于10月10日上市，各大周边厂商也都摩拳擦掌，推出了对应的周边产品。这里



为大家介绍一款HORI的psv2000专用“超硬”保护板，据称本产品将采用飞机窗相同的有机玻璃打造，抗摔抗划能力业界最强，坚硬同时透明度也达到92%以上，不会对游戏画面产生影响，当然2480日元的定价也实在是贵得离谱，毕竟这已经相当于半张游戏的价钱了。此外，CYBER也推出了一系列保护周边，包括收纳包，保护膜，软、硬保护壳等周边，颜色和种类多种多样，适合玩家们的不同需求。

百科趣闻录　2K Games花费10万美金开启《边境之地2》怪物悬赏活动

于2012年9月发售的《边境之地2》在过去的一年里吸引了大批热爱RPG以及FPS的玩家进入，以至于现在登录游戏我们依然能看到大量玩家乐此不疲的参与到游戏的网战中。

近日，为了回馈玩家们的热情同时为了给PSV版《边境之地2》打响人气，2K Games开启了《边境之地2》的悬赏活动，时间为10月11日~11月7日，官方会在活动开始后在特定区域投放特殊武器，使用这些武器猎杀每日指定的特别怪物就能完成每日任务。厂商在活动中设置了大量奖励，最终将有一位玩家获得五万美元的现金奖励，而另外五位玩家将会获得价值总计五万美金的奖励。其它奖励将包括PSV主机+PSV版的《边境之地2》，《边境之地2》年度攻略手册等，其中最吸引人的是2K Games将会奖励给玩家终生免费玩Steam版厂商游戏的权力，不仅现在的，还包括以后2K Games发行的游戏，相当诱人。没有获得这些奖励的玩家也不用灰心，只要完成所有任务的玩家达到一定数量，厂商将会奖励给每位玩家一把独特的强力武器以资奖励。

需要注意的是虽然这个活动说的对全球范围内玩家有效，但是实质上实体奖励还是仅仅在美国范围内发放，还好虚拟的武器是全球玩家都能获得的，有兴趣的同学不妨参加看看。

百科趣闻录　《龙之王冠》1.04更新补丁放出，支持PSV与PS3联机！

由Vanillaware开发的《龙之王冠》是今年暑假难得的PSV、PS3双平台大作。不过作为一款多人联机的作品，本作不支持PSV和PS3玩家联机实在令人感到匪夷——明明存档就可以共通。还好，10月9日发布的1.04补丁终于解决了这个问题，大家只要下载一个6MB的补丁就可以跨平台联机了。此外，这次更新还追加了“道具保护ON/OFF”的功能，以解决误操作将重要的道具舍弃或卖掉的问题。还有“游戏设定2”画面中也追加了设定是否跟NPC合流的选项。而游戏修正方面，这次的更新还调整了各等级的技能效果和NPC的AI，此外还有一些流畅性的调整。



火热DLC

《仙境传说 奥德赛ACE》第六弹配信推出



10月3日，Gungho又发布了《仙境传说 奥德赛ACE》的第六弹DLC，继之前与《重力异想世界》联动之后，本次将会与《忍者龙剑传》以及《死或生》联动。本次配信中，将会追加《忍者龙剑传》里隼龙的服装以及《死或生》里霞的服装，其中霞的服饰装备后将会有“体术指南”的效果，具体是穿戴上以后对敌人造成的伤害将会提高并且所有ACE技能的AP消耗量都会减少。除此之外，本次配信还追加了与日本热门手机游戏《战国テンカトリガ－》的联动，具体内容是在游戏内加入《战国テンカトリガ－》的歌曲：“いざ天下取りのテ－マ”以及“出阵中のテ－マ”。最后官方还发布消息称下一次配信预定于10月10日，届时将会再次推出新的服饰等。

百科趣闻录

《杀戮地带：佣兵》推出原创漫画



PSV大热作品《杀戮地带：佣兵》改编漫画免费公开！作为今年难得的一款PSV的美式大作，游戏已于2013年9月4日在PSV平台发售，游戏主要剧情以ISA与赫尔盖斯特之间的战争为主线。漫画的故事背景跟游戏一致，世界观的设定也与《佣兵》完全相同，不过漫画登场的人物与剧情都是完全原创的，这也可以说是从在另一个角度对原作剧情的补完。所以，如果觉得原作剧情还不够过瘾又或者是对《佣兵》世界观设定很感兴趣的玩家们可以用旁边的二维码进入官网阅读。

周边万花筒

买手办送游戏？人气轻小说《金色时光》正式游戏化！



由日本著名轻小说家竹宫悠由子（代表作《虎与龙》）创作的人气校园青春恋爱轻小说《金色时光》宣布登陆PSV！原作小说中主要讲述了大小姐加贺香子和失忆的大学生多田万里之间发生的一系列搞笑而又甜蜜清新的故事。因为读者们的反应热烈，要求动画化游戏化的呼声不断，近日官方终于宣布本作将于2014年春推出游戏化作品《金色时光 生动记忆》，该游戏由原作者竹宫悠由子亲自监制，并邀请了担任2009年发售的PSP游戏《虎与龙：携带版》的脚本作者来参与本作的主线脚本创作，游戏剧情颇令人期待。



本作将由角川Games制作并发行，游戏分为两个版本，普通版售价为6279日元，而初回限定版售价10479日元，购买初回限定版的玩家将会获得加贺香子的泳装手办与设定集一套，而预约的玩家还能获得OST与原创广播剧的CD。值得一提的是《金色时光》TV动画今年10月已经开播，与游戏相同邀请了堀江由衣和古川慎分别担任男女主角的CV。在小说人气大旺之时趁势推出游戏与动漫，可谓一口气满足了粉丝们的愿望了。

新作情报站

《真三国无双7with猛将传》新角色公布

将于2014年2月22日在PS4,PS3以及PSV上发售的《真三国无双7with猛将传》最近又公开了新角色资料，这次公布的两位角色分别是吕布的女儿吕玲绮以及孙权的好友朱然。

吕玲绮继承了其父一身强大的武艺以及悍不畏死的勇敢同时还长得一副俏脸蛋，为帮助父亲，在战场上骁勇杀敌。本作中的吕玲绮武器是十字戟，攻击时可以对周身敌人造成伤害再加上灵活多变的攻击线路使敌人防不胜防。

朱然自幼与孙权一起读书，两人一直保持良好的关系，成年以后朱然帮助童年好友征战天下，立下汗马功劳。本作中朱然手执火焰弓，攻击时附带灼伤效果，威力强大，并且可以对一定范围内的敌人造成伤害。



▲目前的情报来看，两人的攻击范围都比较广，实用性较强。

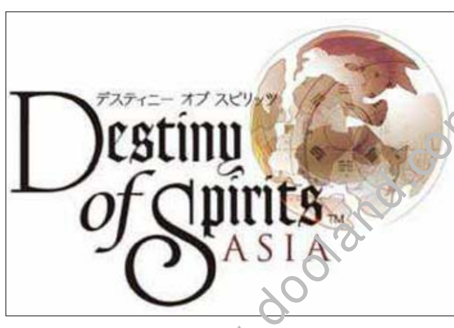
百科趣闻录

《神灵宿命》“命运的九天”世界同步测试开始！

327期VITA命为大家介绍过的《神灵宿命》是一款应用到PSV定位功能而制作的游戏，会记录下玩家当天的移动距离来遭遇敌人的作品。近日，官方终于宣布本作将进行“世界同步β测试”。测试预定于10月3–16日征募人员，由于测试人数有限所以活动将采取抽签的方式决定最后参与到测试的人员，在最终决定下来参选者后，将于10月24–11月1日开放测试。

在本次测试中，“亚洲”、“美国”、“欧洲”将会有不同的神灵设置，成功参与到测试的幸运玩家还能通过定位功能找到附近地区在玩这一游戏的好友，与好用共同作战。

在征募测试人员期间只要在PS商店下载“《Destiny of Spirits》世界同时ベ－タテスト －运命の九日间－ ベ－タテスト应募券”即可参与活动，本次活动预计招募十万名玩家加入，经过抽签决定的有资格参与测试的玩家将会接收到包含产品代码的邮件，有兴趣的同学不妨多加留意。



www.doooland.com

360 Style



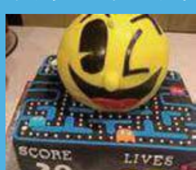
随着 PS4 和 Xbox One 发售日的临近，微软最近又公布了不少有关 Xbox One 性能的情报。首先是 Xbox One 将支持 4K 分辨率的游戏，这一功能目前只有 Xbox One 能做到。当然这并非强制措施，不过可以想象的是微软以后可以从自家游戏着手来炫耀 Xbox One 的优势。另外就是在一次内部会议中，微软透露了名为 Rio 的流媒体服务。Rio 以云端为基础，能将 Xbox One 的游戏画面传输到移动设备。这不仅意味着可以在手机、平板电脑上玩到 Xbox One 的游戏，而且有可能一举解决 Xbox One 不兼容 X360 游戏的难题！回想 X360 发售一年突然对应 HDMI 的举动，不得不说微软又在下大棋了。（笑）

★ NBA 2K14 生日蛋糕

人称小皇帝的詹姆斯最近在游戏玩家心目中风光无限，以他为封面人物的热门篮球游戏《NBA 2K14》刚上市，游戏中甚至还为他打造了一个 YY 的未来模式。不过小皇帝却为他 9 岁宝贝儿子 LeBron Jr. 的生日操够了心，最终他想出了一个妙招：那就是一个特别的生日蛋糕。

小皇帝把这个生日蛋糕的照片发到了网上，这张照片猛一看恐怕有不少人都会奇怪：蛋糕哪里去了？其实这个黑色的 X360 主机以及上面的两个手柄就是蛋糕了，旁边那张游戏也不是真正的游戏，也是蛋糕的一部分。不过不太专业的是，虽然游戏已上市，但蛋糕上的游戏封面依然是 RP（评级未定）。不过相信太子收到这份礼物时早就不会计较这些啦！

无独有偶，最近，效力于 NFL 辛辛那提孟加拉虎队的明星亚当·琼斯最近也收到了一份游戏相关的生日蛋糕。亚当·琼斯的外号是吃豆人，原因据说是他的母亲认为他跑动中转向的速度和吃豆人有一拼，所以他收到的这份蛋糕正是以吃豆人为原型的，下面的分数 30 则是代表寿星的年龄。作为一个游戏玩家，在生日当天收到这样的礼物，肯定得喜极而泣吧！





★《升华 库尔之手》简单介绍

去年 E3 展上，微软公布了一串 XBLA 游戏，其中就包括这款看上去很像《战神 超凡》的游戏——《升华 库尔之手》（Ascend：Hand Of KUL）。如今这款游戏已上线，类型为 F2P，即游戏本体免费，外加内购系统。

这款游戏从名字到玩法都和《战神 超凡》有点像，玩家扮演的也是神，不过体型远比奎爷来得巨大。角色的外观可以自定义，也可以自由选择装备。由于采用的是内购系统，因此一开始肯定没什么好装备。玩家可以使用的武器有 3 种，分别是手斧、双手剑和长柄武器，3 种武器各有所长，招式也不一样。

游戏的出招系统比较传统，X 为轻攻击，Y 为重攻击，两者配合就能使出不少招式。此外 RT 为防御，按住 RT 时按攻击键可以使出冲刺。此外还有魔法的设定，虽然十分实用，但有冷却时间的限制。而将敌人的体力削减到一定程度时，可以使用 QTE 将其终结。



游戏中存在着类似货币的要素，那就是灵魂。干掉敌人之后就能获得灵魂，灵魂可以用来购买装备以及维护装备。作为 F2P 游戏，灵魂不足的局面是可以预见的。好在迷宫中也存在着不少宝箱，打开之后也有几率拿到不错的装备。

游戏的特色系统在于人类，游戏中的人类分为两种，一种是崇拜玩家的，另一种则是反对玩家的。对于崇拜玩家的人类，玩家可以呼叫他们爬上自己的身体，让他们帮你战斗。当你体力不支时还可以拿这些信徒来回复体力。而遇到反对玩家的人类时就不用客气，往死里虐即可。由于双方体型过于悬殊，随便动动脚就能干掉一片，爽快感十分强烈。

总的来说本作的素质还算可以，作为一款免费游戏，拿来打发几个晚上也是不错的选择，至于是否要玩下去就看玩家自己的感受喽！

★《GTA Ⅴ》勇破 7 项吉尼斯世界纪录

全球大卖的《GTA Ⅴ》最近喜获吉尼斯世界纪录的 7 项认证。吉尼斯世界纪录是世界上最具权威和公信力的认证机构，据其表示，《GTA Ⅴ》在发售后的 24 小时内卖出了 1121 万套，创造了 8 亿 1570 万美元的利润。发售 3 天后，《GTA Ⅴ》的收益已突破 10 亿美元，不仅刷新了“《COD》系列”创造的游戏记录，更突破了电影《复仇者联盟》和《阿凡达》所保持的娱乐产品记录。据此，《GTA Ⅴ》一共创造了 7 项新的世界纪录，它们分别是：

- 24 小时内最畅销的动作冒险游戏。
- 24 小时内最畅销的游戏。
- 最快突破 10 亿美元的娱乐产品。
- 最快突破 10 亿美元的游戏。
- 24 小时内创造最多利润的游戏。
- 24 小时内创造最多利润的娱乐产品。
- 史上最多人观看其宣传影片的动作冒险游戏。



★Xbox LIVE10 月免费游戏

10 月份 Xbox LIVE 金会员限定的免费游戏目前已经公布，从 10 月 1 日至 10 月 15 日，是《魔法门 英雄之战》；从 10 月 16 日至 10 月 31 日，是《光环 3》。

魔法门 英雄之战

Might & Magic Clash of Heroes



大名鼎鼎的“《魔法门》系列”作品。玩家带着 5 名年轻英雄踏上拯救世界的冒险之旅，支持 4 人合作，流程长度约 20 小时。游戏结合了角色扮演和益智两大类型，玩起来让人爱不释手。本作有一个名为 I Am the Boss 的收费 DLC，追加了 20 点成就。

光环 3

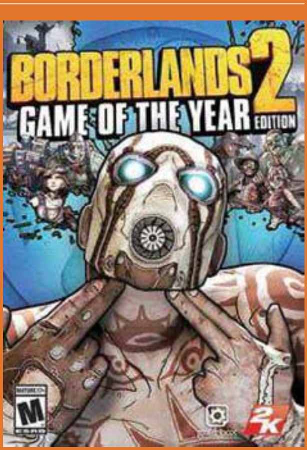
Halo 3



相信对于这个作品已经无需再做太多介绍，一句 FINISH THE FIGHT 足以表达一切。注意游戏的网络模式有大量 DLC，不过只要再购买一套《光环 地狱伞兵》即可。游戏一共有 1750 点成就，大部分成就都十分简单，趁着免费的机会将它补齐吧！

★《边境之地 2》年度版上市

《边境之地 2 年度版》（BORDERLANDS 2 GAME OF THE YEAR EDITION）三平台现已上市！年度版以其优惠的价格收录了游戏几乎全部的 DLC 内容，总价值超过 100 美元，是还没有体验本作的玩家的不二之选！年度版收录的内容如下：



・4 个追加成就的 DLC：carlett 船长和她的海盗宝藏、Mr. Torgue 大屠杀会战、Sir Hammerlock 的狩猎游戏、Tiny Tina 的强袭龙堡。

・原特典俱乐部内容，包括第 5 个职业——机械师 Gaige、Gearbox 武器套装、黄金钥匙、寻宝猎人遗产。

・原限定版收录的头像和皮肤和独有竞技场。

・终极寻宝猎人升级包 1，可将等级提升至 61 级。

・第 6 个职业——疯子 Krieg。

・特典武器：走私飞天火箭手榴弹。

从官方提供的资料来看，年度版惟一没有收录的实用 DLC 内容就是终极寻宝猎人升级包 2，因此玩家还要购入这个 DLC 才能让等级上限达到目前最高的 72 级。不过如果你是一名从零开始的玩家，你完全可以到 100 小时之后再考虑这个问题。

★《GTA Ⅴ》在线模式问题不断

北京时间 10 月 1 日，国庆长假开始的第一天，万众期待的《GTA Ⅴ》在线模式——GTA ONLINE 正式上线。玩家只需更新一个 59M 的补丁（X360 版），即可开始激动人心的在线之旅。然而这个在线之旅却没有想象中那么美妙，大量玩家反映当天无法登入在线模式，幸运登入的玩家也有很高几率遇到各种错误。

出人意料的是，这个并不完美的开头只是玩家噩梦的开始。随着服务器恢复稳定，越来越多的玩家能够玩到在线内容，但又出现了大量玩家掉档的问题。该问题一旦发生，玩家之前建立的角色将会消失，除了一小部分数据外，其他内容全部归零。一开始中招的玩家还以为是个别现象，但随着中招的人越来越多，玩家终于意识到这是 Rockstar 服务器的问题。一向表现稳定的 Xbox LIVE 这回同样没能幸免，X360 玩家掉档的例子也不在少数。

愤怒的玩家拥入官网，留下了数万条回复。意识到问题的 Rockstar 于 10 月 5 日推出了更新，但依然没修正这个问题，直到 10 月 10 日的第二次更新才让情况有所好转。关于问题出现的原因众说纷纭，官方也没有给出说法。如果担心自己心血白费的人，不妨等待一段时间再尝试。

★《生化奇兵 无限》全新 DLC 预览

《生化奇兵 无限》被誉为是年度游戏的候选之一，如今看来它至少有一点要强过其他竞争对手，那就是不做自己不擅长的事情——没错，我说的就是在线模式。《生化奇兵 无限》已经推出一个强调战斗的单机 DLC：《云端争锋》，而之前承诺的剧情 DLC：《葬于深海》也即将和玩家见面。最近开发商放出了《葬于深海》第一部的预览内容，本期光盘亦有收录。



▲首部曲的成就列表已经公布，已知至少有两种新魔法Old Man Winter、Radar Range，还有潜水、电车等分支要素。

《葬于深海》将分为两部推出，第一部将提供玩家两三小时左右的游戏内容。制作人凯・列文表示，第一部目前已经送往微软进行审查，年末就会和玩家见面。在这个 DLC 中，玩家将扮演另一条世界线的布克，与伊莉莎白一起为拯救一位少女而战。DLC 将提供新的武器、新的魔法、新的天路等等。由于舞台变为了 1 代的销魂城，销魂城的象征——大老爹和小萝莉也会出现。而游戏的首席设计师 Andres Gonzalez 表示，虽然单纯打通的时间不长，但这个 DLC 提供了比本篇还要开放广阔的世界，有足够多的游戏内容供玩家体验。

《葬于深海》两部曲的价格均为 14.99 美元，购买了季卡的玩家可以免费下载，PS3/X360 均有销售。



PS3 CLUB

集结PS3相关情报

PSN商城热点推荐





不知道各位读者的国庆长假过得怎么样呢？相信进行游戏也是其中一项必备的活动吧！说起近期 PS3 相关的内容，自然就是《最后的生还者》即将推出新的 DLC 的消息，该 DLC 包含有 4 个对战场景，可惜的是剧情的 DLC 需要到后期才会推出。PS3 也放出了新的固件更新，还没更新的玩家不妨开机看看。除了这些之外，还包含了不少的新情报。

PlayStation APP 预计年末推出



曾经在很长一段时间内，索尼一直将 iOS 及安卓平台视为是冲击游戏产业的死敌，但长久的对峙并没有带给索尼任何的益处，反观智能手机和平板电脑，却已是绝大多数人的日常生活必需品。认清现实后，索尼决定转变陈旧的观念，与智能平台化敌为友，利用 iOS 及安卓系统这两大广域平台来为自家产品的用户提供能便捷的体验，在这项决策下诞生的就是名为“PlayStation APP”的应用程序。该程序预计在今年年底配合 PS4 发售时免费上架，玩家可以将其与自己的 PSN 账户联动，之后就能用随时随地查看自己的 PSN 资料、发送邮件（甚至包括语音邮件）到朋友的 PS4 上、查看朋友们的活动、甚至能直接在 PS 商店中购买 PS4 游戏，更可以在玩家玩 PS4 游戏时作为“第二屏”来使用。不过目前索尼官方还没有宣布该 APP 支持 PS3 和 PSV，希望在后续的版本更新中这两项功能也能尽快实现吧。

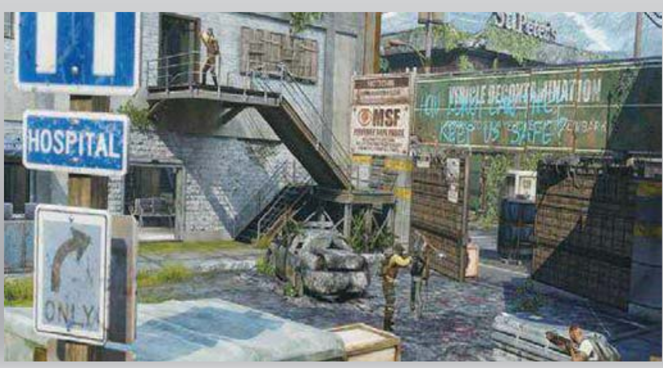
《真・三国无双 7 with 猛将传》限定版情报发表



《真・三国无双 7 with 猛将传》即将于 11 月 28 日发售，按照以往的惯例，豪华限定版自然也是少不了的，在名为“TREASURE BOX”的限定版中包含了三大特典，分别是：1.B4 尺寸的印有卢布插画的挂钟。2. 原声音乐集 feat. 吕布，收录了本作和历代所使用过的吕布主旋律。3. 全角色的挂饰。话说“送钟”这习惯也算是光荣的传统了，虽然叫人好想吐槽……值得一提的还有，本作的 PS4 中文版会早于日版在年底就上市，而且购买了 PS3 版的玩家（实体碟 & 下载版均可），只要再花 1000 日元就可以换购 PS4 版《真・三国无双 7 with 猛将传》的下载版，相当划算哦！

《最后的生还者》DLC 计划启动

10 月 15 日，神作《最后的生还者》将放出第一弹 DLC，内容是名为“遗弃新界”的地图包，该地图包包括了 4 个场景，分别是沙尘暴包围下的郊区、有野生长颈鹿的公交车站、月光下便于隐藏行踪的故乡，以及上下两层的书店。不过可惜的是，大家都很期待的担任剧情 DLC 估计要等到 12 月或 1 月才会推出了，因为顽皮狗最近才刚刚开始进行新剧情的动作捕捉。至于第三弹 DLC，已确定是多人模式混战，预计在明年上半年推出。



名作《花》即将登陆 PS4

被 IGN 美誉为““独一无二的强作”的《花》是华人游戏制作人陈星汉的代表作，2009 年 2 月 12 日在 PSN 上推出后不久很快便刷新了索尼 PSN 北美首周下载纪录，无数玩家曾被其美丽的画面和恬静的气氛感动，时隔多年当玩家们回想起那段奇妙的旅程时仍会忍不住交口称赞。目前索尼已确认《花》会以 1080p、60 帧的形式登陆 PS4，玩家们可以再一次体验到本作的哲学魅力。另外《花》也将登陆 PSV 平台，具体上市日期等情报尚未公布。



PS3主机系统更新



PS3主机固件系统在近期进行了更新，升级后的版本为4.50。更新内容如下：1、自动下载系统更新对所有的PSN用户开放（以往需要玩家为PS+用户才能使用）。PSN网页版购买自动下载功能对全部PSN用户开放。2、奖杯隐私设置新选项，允许设定奖杯是否可见。3、PS3可以通过Wifi或者局域网向PSV传输数据。

《刺客信条Ⅳ 黑旗》Fami通限定版送豪华手办



Fami通近期在其官网公布了《刺客信条Ⅳ 黑旗》Fami通限定版的情报，PS3/X360/Wii U版售价9980日元，PS4版售价11030日元。该限定版中除包含一张游戏碟外，最具收藏价值的就是一尊男主角爱德华的PVC手办了。手办高22cm，造型选用了爱德华手持双枪以一敌百的姿态，服装细节刻画非常精湛，临场感十足，绝对值得粉丝们入手。此外，同《真・三国无双7 with 猛将传》一样，购买了PS3版《刺客信条Ⅳ 黑旗》的玩家也可以再花1000日元换购PS4版，该福利政策同样适用于其余数款同时发售PS3版和PS4版的游戏。



《大神 绝景版》等人气作11月推出廉价版

11月，将有6款PS系游戏推出“THE BEST版”（即廉价版），它们分别是3款PS3游戏：《大神 绝景版》（2990日元）、《生化危机 编年史》（2990日元）和《铁拳TT2》（3800日元）；2款PSV游戏：《机动战士高达SEED BATTLE DESTINY》（2940日元）和《恶魔盖斯》（3990日元）；以及一款PSP游戏《SD高达G世纪超越世界》（2800日元）。另外《大神 绝景版》的廉价版同样赠送了系统主题等下载内容，以前因为种种原因没有购买的玩家们这次可不要再错过了哦！



《英雄传说 闪之轨迹》放出读盘修正补丁

《英雄传说 闪之轨迹》在发售后，其漫长的读盘时间饱受玩家们诟病，PS3版进入战斗或事件的读取时间都在6秒以上，PSV版更是需要10秒以上，更有甚者，有些玩家宣称在进入大城市时需要读取27秒以上。Falcom官方发现了此问题，并在10月3日放出了读盘的修正补丁。从玩家的反馈上看，读盘的速度有了不少提升，但整体还是不够流畅。官方表示正在为PS3版和PSV版制作新一轮的读盘修正补丁，放出时期将在确定后公布。



《LRFF XⅢ》片头动画惊现《FF XV》女主角?



《闪电归来 最终幻想XⅢ》放出了其片头动画，秉承SE一贯的“高端洋气上档次”作风，这段OP CG的素质相当不错。但看过之后大家的注意力并没有集中在闪电和冰雪的恩怨情仇上、也没有被露米娜的小恶魔外表迷惑住，反倒是就OP影像中出现的一位猫耳女侍从NPC展开了热烈的讨论（or吐槽？），究其原因，是因为这位出场时间还没有10秒就被灭了的NPC无论是脸型还是发型都与“永远不出”的《FF XV》女主角史黛拉・诺克斯・芙尔雷惊人地相似，也难怪玩家们纷纷表示“史黛拉小姐您走错片场了”。当然，这也并不排除是SE官方恶搞的可能，只可惜这位美少女还没来得及摘下面具就香消命殒，只留下那一抹香艳的飞吻给玩家们怀念了……



文 哪尼 & 乌冬　协力 稀饭 & 洛克　美编 心の永恒

怪物猎人 4	Capcom	动作
3DS モンスタ－ハンタ－4		日版
2013 年 9 月 14 日	本地 1~4 人、在线 1~4 人	5990 日元
对应 3DS 扩张滑杆		对应玩家年龄：15 岁以上

勘误

在上期给出的集会所关键任务中，HR4 及 HR5 的均多出了几条非关键任务，在此进行更正。

HR1

美味との遭遇?
ケチャワチャの横行を阻止せよ
鬼蛙テツカブラの狩猎
ゲリョス捕获日记

HR2

地底の捕食者？ネルスキュラ
女王、降临す
ブヨブヨの感触を君に
冰下に潜むザボアザギル
狩れ、ガララアジャラを！

HR3

黑き衣を缠う龙
爱と恐怖のティガレックス
地底火山の生ける铠
空の王者を捕えたてまつれ！
绳张りに进入するべからず
重量级の女神
高难度：砂を渡るは锖びた岩船

HR4

人骚がせないたずら者たち
紫色の毒怪鸟
牙兽の品格
朝雨狩猎の腕まくり

HR5

リオレイア亚种现る
大地に响く狩猎曲
地底洞窟に降り立つ赤い影
跳梁し意思を用いず恶成さば
高难度：狂龙战线？轰きあり！

HR6

黑き铠？グラビモス亚种！
蓝より深き、空の王者
狱狼龙
黑虎咆哮
爆破、时々ブラキディオス

HR7

回り集いて回归せん
高难度：狱炎に座す、霸たる者
高难度：牙を持つ太阳
高难度：恶天候を司る龙
高难度：砂海を割る古战艇
高难度：千の剑



任务“高难度：千の剑”心得

完成集会所 HR7 最终的关键任务“高难度：千の剑”后，角色的 HR 等级便会解放，之后将会迈入更高等级的狩猎之旅。而任务中的 BOSS——蛇王龙是首次在系列中出现的巨大怪物，讨伐的过程也比较特殊，初次挑战的玩家可能会有无从下手的感觉。接下来就为大家分析一下完成此任务的关键点，相信能够帮助各位更快地完成等级解放。

怪物资料

种族：古龙种
弱点属性：龙
有效异常状态：毒、麻痹
可破坏部位：头、尾、爪、背、胸



准备工作

推荐防御力在 350 或以上，因为蛇王龙有大范围的冲击波扫射，无法防御且伤害极高，如果防御力不够的话和可能会被秒杀，猫饭也可以吃提升防御力的搭配。武器方面毫无疑问应该优先选用龙属性的武器，异常属性的武器帮助并不大。道具方面，除了必备的大回复药之外，建议合成两个秘药带在身上，这样猫车之后可以回复到 150 点的体力值上限。另外回家玉也是相当有用的道具，觉得自己躲不过攻击的话赶紧扔一个返回营地，在关键时刻避免猫车的惨剧。另外爆弹和铁镐也要带在身上，前者可以对蛇王龙的头部造成伤害，后者用于在战斗中途挖掘掉落的矿石。

招式详解

张嘴向前突进：嘴部张开后，朝着正前方长距离突进，伤害很高，但一般不会被秒杀。发动招数前有明显的准备动作，蛇王龙会将张开的嘴卡在场景的边缘一段时间，一旦看到后请立刻奔跑离开其嘴部正对的直线范围。使用完这招后蛇王龙会有短时间的倒地硬直，可趁机进行输出。

单发冲击波：在半空中朝地上发射单发冲击波，范围大伤害高。此招亦有明显的蓄力准备动作，但由于此时蛇王龙的头部在半空中，不好进行观察，但蓄力的同时会有短时间的嘶吼声，玩家只要留意声音的变化，便能够及时作出应对。

冲击波扫射：蛇王龙最强力的招式，用大范围的冲击波扫射全场，伤害非常高，防御力不足的话很有可能就被秒杀。并且此招无法进

行防御，只能在冲击波扫射到自己的一瞬间，用飞扑的无敌时间才能安全躲过，对操作的要求比较高，如果发现当下耐力不足或者对操作没信心的话，可以扔个回家玉回营地躲躲风头。不过由于回家玉的携带数量有限，不能每次都依靠这个方法，掌握飞扑的时机还是非常有必要的。此招式发动前也有比较明显的征兆，首先蛇头的部分会变为探知不可的状态，之后如果听到长时间的嘶吼，那么接下去蛇王龙就会开始扫射了。需要注意的是，冲击波扫射分为单次和双次，因此成功躲过一次之后也不要松懈，依然要仔细留意嘶吼声，它很有可能会紧接着再次进行扫射。



连续紫炎下落：从天上连续落下紫色火焰，单个火焰范围不大伤害也不高，但由于是连续下落而且落点比较广，要小心不要被连续击中，否则不仅受到的伤害大，还会连续地被炸飞产生硬直。火焰下落前会有白光照到地上，一旦自己被白光区域覆盖的话要立刻进行回避，尤其注意不要被卡在狭窄的区域中。

前爪横扫：用前爪横扫高台上的玩家，伤害不高，在高台上输出的时候注意即可。

尾部横扫：发动速度较快，但一般只会在某一区域横扫，而不会跨越高低差的地形，因此可以通过地形的落差来进行回避。横扫过后尾部会有一段时间的硬直，可以乘机对尾部进行输出。

尾部下压：尾部下压分为针对某一区域的下压，以及对三个区域的连续下压。不过伤害不大，多跑动的话便不会中招。下压后尾部也会有短时间的硬直，可以趁机输出。

盘踞高台：每隔一段时间，蛇王龙都会缠绕在场地中最高的高台上，此时可以通过它的身体爬上高台处对其爪子进行输出，又或是跳到其头部进行采掘以及放爆弹，持续攻击可以比较容易地将其打出硬直。

攻略要点

由于是集会所任务，组队进行讨伐的话会轻松不少，不过共同讨伐时要更讲究团队之间的分工协作，才能真正发挥出优势。

蛇王龙比较好打到的部位是头、爪和背，尾部由于区域小且比较灵活，因此比较难断。但做武器需要的素材“蛇王龙の尾壳”，必须要先断尾后，才有一定的几率在尾部挖到，因此断尾还是非常有必要的。想要断尾的话，除了选龙属性的武器，以及抓准其尾部招式后的硬直进行输出外，还有一个比较不错的时机便是蛇王龙缠绕高台后，如果此时是多人共同讨伐的话，那么不要所有人都一股脑地都爬上蛇王龙的身体，而应该兵分两路，两个人从蛇王龙的身体攀爬上高台后持续攻击其爪子，将其打出硬直，这样在下方的另外两名玩家便可以较快地抵达尾部区域进行输出，更快地达成断尾。

当伤害累积到一定程度后，蛇王龙的前胸处便会发光，此时便可以对其前胸进行输出，虽然靠近时会持续扣血，但伤害很小。持续的攻击除了会造成蛇王龙硬直外，还会使得它有一定几率在场景中留下一块紫色的矿石，进行挖掘的话有一定几率会得到素材“凶星の欠片”，由于矿石出现后一段时间便会破碎，因此一旦发现后务必抓紧时间采矿。当然期间会受到蛇王龙身体以及紫炎的干扰，要小心。

如果发现场景左侧的高台被蛇王龙破坏，那么这便预示着离成功已经更进一步，但此时蛇王龙的攻击欲望会加强，不要有所松懈。多人讨伐时依然采用分工协作的思路，可以分一队人在初始高台上攻击其爪部，另一队人游走对头部或背部进行攻击，这样不仅效率更高，而且避免因为过于集中而同时被紫炎攻击打到的危险。

将蛇王龙打到后，一共有 8 次的采取机会，头部 4 次，身体 4 处，利用下蹲和翻滚可以节省大量硬直时间，才能顺利完成所有的采取。

新怪物讨伐指南

彻甲虫★★☆

弱点属性：雷、火　可破坏部位：角

主要招式



尾部连续发射体液：虽然伤害不算太高，却是比较烦人的招式，会造成玩家到底。用这招前彻甲虫身体会微微后仰，并且体液发射的速度不快。

短距离前突：身体微微后移后向前方短距离突进，预判好位置的话，可以乘机攻击其腹部。

长距离向前突击：翻转一周后向前进行长距离的突进，准备动作十分明显，并且可以引诱彻甲虫朝着有墙壁的方向突进，以造成其插在墙壁中一段时间任人宰割。

双镰向前挥击：有比较明显的声音以及挥动双镰的准备动作，注意回避即可，

狩猎要点

彻甲虫是本作中加入的新怪，由于长时间飞行在空中，且动作灵活，因此建议使用轻弩或是像操虫棍这样走位灵活且方便进行空中输出的武器，瞄准它的尖角及腹部进行攻击，可以大大提高狩猎的效率。彻甲虫的攻击招式一般都有比较明显的准备动作或者声音，如翅膀快速震动的声音等，因此提前做好预警并进行回避的话并不困难。需要注意的是，如果被它尾部喷出的体液击中的话，玩家的防御力会降低，因此可以携带忍耐の种进行防御力的回复。

重甲虫★★★☆

弱点属性：火、冰　可破坏部位：爪、脚、尾

主要招式

突进：速度很慢的突进，有充足的时间回避，和彻甲虫合体后增加使用彻甲虫的铲地和飞行版本。铲地版本有时会多次变换方向，需等它彻底停止后才能上前追击，飞行版本速度有所加快，不过不会变换方向。

合体：在身体下方放出费洛蒙召唤彻甲虫合体，费洛蒙带有臭气效果，需要远离来躲。

扫尾：速度很慢的扫尾，判定主要在其身体的一侧，合体后增加空中版本。

尾夹攻击：使用尾部的夹子攻击目标，攻击前的准备动作是竖起尾巴，远离即可回避。

侧撞：针对近距离目标的的招式，攻击判定很大，看到后撤的动作后就要准备回避或防御了。



粘液弹：直线的飞行道具，合体后性能强化，中了必定晕眩。

下压：合体专用招式，飞起后压向身体下方的目标，离开重甲虫身体下方即可躲开。

狩猎要点

单只的重甲虫行动速度和招式速度都很慢，并不算太难打，不过它特别的地方就在于会召唤手下的彻甲虫，基本有重甲虫的地方就有彻甲虫，也就是说要同时对付两只怪物，而且更厉害的是它还会和彻甲虫合体，令招式性能提升，这还不止，合体后的重甲虫与彻甲虫的也是分开行动的，彻甲虫会在猎人对付重甲虫的时候进行各种干扰攻击，非常碍事，所以狩猎重甲虫的重点就是如何把它和彻甲虫分离。将彻甲虫弄下来的方法之一是使用乘骑攻击，无论打中重甲虫还是彻甲虫都可以，除此之外还可以集中攻击彻甲虫，将它打出硬直也可以令两只虫子分离。另外还有要注意的是捕获的时候捕获用麻醉玉扔在合体的彻甲虫身上也是不算的，一定要扔重甲虫在身上。

奇猿狐★★★

弱点属性：火、雷　可破坏部位：耳朵、爪、尾巴

主要招式



向前横扫爪击：伤害低，范围也不大，一般是用右手攻击，注意回避即可。

转身爪击：出招速度快，且比较难以防范。

飞身爪击：垂直旋转一周后，朝着玩家的方向冲刺并用双爪进行强力的攻击，伤害较高，看到它浮空后要格外小心。

向前连续拍击：左右手向前交替拍击，最后一下是双手向下拍击，伤害较高且速度快，一般在有藤蔓悬空的场景中会频繁使用。

吐口水：略微向后浮空后，朝着正前方吐一口口水，准备动作相当明显。

连续吐口水：在原地微微后仰后，朝前方连续吐三口口水，准备动作明显，注意回避即可。

狩猎要点

奇猿狐是本作加入的新怪，动作灵活，可以在场景中轻松地攀爬跳跃，在平地上和悬空状态时的攻击方式有所差异。不过虽然它招式繁多，但大多数伤害都不高，强力的招式都有明显的准备动作，只要熟悉了之后便能够轻松讨伐。另外奇猿狐可以破坏的部位比较多，建议远程武器的话使用重弩，而近战的话建议使用机动性与伤害兼具的太刀，可以更快地达成全部部位的破坏。

鬼蛙★★★

弱点属性：水、雷　可破坏部位：前颚、后脚、背部

主要招式



飞扑攻击：从远处向玩家进行飞扑，距离远，看到其离地后可以进行连续的回避。

咬碎岩石：从地上掘起一块巨岩后咬碎，巨岩被掘起的时候本身带有伤害判定，咬碎后会有范围较大的散射，尽量不要站在其前方。

巨颚向前挖掘：连续几次向前的挖掘攻击。

岩石防御：从地上掘起巨岩进行防御，出招比较突然。

侧压攻击：抬起半边的身体后进行侧压攻击，准备动作明显，看到其抬起半边身子后立刻回避。

吐体液：向前方吐出体液，范围较大，被击中后耐力槽清空，短时间无法做出回避动作。

狩猎要点

鬼蛙虽然看上去凶神恶煞，但其实实力不强，基本上所有的招式的攻击方向都集中在前方，侧面的招式又有明显的准备动作，因此可以更多地从其背后和侧面展开进攻。前颚和后脚比较容易破坏，想要破背的话需要多利用乘骑攻击。另外使用大剑或是太刀这类大型近战武器的玩家要注意，鬼蛙的岩石防御比较突然，如果正好从正面进行攻击的话，会打到岩石上而造成比较大的弹刀硬直，很有可能被其趁机突进攻击，因此想要破坏其巨颚的话，也尽量选择从侧面输出。

影蜘蛛★★★

弱点属性：雷、火　可破坏部位：前爪、毒刺、外套皮

主要招式

爪击：对位于其身体周围的猎人挥动镰刀状的前爪进行攻击，虽然攻击力不高，不过速度很快，近身时要多变换位置，否则很容易被这招打中。

悬挂移动：在网上倒吊移动，当爬到猎人正上方或正下方时就会发动爪攻击，有时还会对下层的猎人滴下毒液。

跳跃爪击：中远距离的突进技，中距离直接起跳扑向猎人，远距离会作出一个摆荡动作，可以横向移动回避。

吐丝：虽然攻击力不高，不过中了的话会被暂时封住行动，得转动滑杆和来摆脱，否则会被它拖到自己面前施以攻击，另外吐出的丝线会暂时残留在地上，踩到的话也是一样的效果。

后跳吐丝：近距离的吐丝，虽然只有一发，不过发动速度很快，比较难躲。

吐丝突进：朝地上吐出丝线，然后卷回丝线的移动技能，攻击力不高，主要用来瞬间接近猎人。

尾刺攻击：当猎人位于其身体下方时常使用的招式，看它直立身体时就要注意了。这招是异常攻击，下位是睡眠属性，上位是毒属性。

铗角攻击：攻击力高、攻击判定大，而且还有毒属性，不过准备时间比较长，看到它伸出嘴巴的铗角时就赶快横向移动回避。



狩猎要点

本作增加了不少蜘蛛网和藤蔓层这样的双重地形，而影蜘蛛则是利用双重地形的佼佼者，会倒吊在网和藤蔓上移动和发动攻击，所以战斗中即使猎人和它处于不同的层面也不能大意。战斗推荐在上层进行，这样当把影蜘蛛打出硬直时它就会陷入地形中，接着掉落到下层，这时可跳下去尝试乘骑攻击，成功乘骑对破坏影蜘蛛背部的毒刺有着非常好的效果。除了灵活多变的行动外，影蜘蛛的异常状态也很多，有代表性的吐丝攻击，还有毒和睡眠攻击，狩猎前要准备好相应的解除道具。影蜘蛛的前爪肉质较硬，想部位破坏的话得使用不弹刀的招式进行攻击，如铳枪的炮击或远程攻击，另一个可部位破坏的外套皮指的是它中脚和后脚间膜状的东西。

怪鲛★★★

弱点属性：火、雷　**可破坏部位**：头、背鳍、前爪、尾

主要招式



爪击：对前方的目标的挠击，攻击判定很小，滚到它身体下方即可无视。

体液：向前方不远距离吐出体液，中了的话会变为雪人状态。

蓄力：朝猎人的方向摆出一个蓄力的动作，接下来一般会有吐息、突进或回转攻击三种选择。其中吐息为扫射，同时带有冰属性异常状态；突进的速度很快，并且怒了后还会连续使用；回转攻击只会在怒了才用，是三招中攻击力最高的。三种攻击横向移动都能躲开，但要注意突进和回转攻击有时会连续使用。

拘束攻击：先退后然后向目标飞扑过来，中了的话会被它吞进肚子里，需转动滑杆和连打按键挣脱，或直接使用こやし玉。

潜行攻击：潜行后只有一种攻击，攻击前地面会震动，震动解除后马上往旁边翻滚即可躲开。潜行时还可以使用音爆弹将其炸出来。

下压：膨胀后的专用招式，跳起向目标压过来，攻击判定非常大，而且落地还带有震动效果。

翻滚：膨胀后的专用招式，用巨大身体展开的翻滚攻击，速度虽慢，但同样判定很大

体液乱喷：膨胀后的专用招式，以自己为中心，向四周喷洒体液，可以趁此时上前攻击。

狩猎要点

拥有三种形态的怪物，通常状态的怪鲛攻击并不算犀利，而且各部位肉质很软，保持在其身体下方和侧面能找到很多攻击的机会。怪鲛怒了后就会变为冰铠形态，此时其身体有冰的部分肉质会变硬，近身攻击会变得弹刀，要尽量选择腹部或后脚等没有冰的部分来打。当冰铠形态承受了一定的伤害后还会变为膨胀形态，此时的怪鲛体型是原来的几倍，所以攻击的判定也比其他两个状态要大得多，不过行动缓慢，而且肉质很弱，是输出的好机会。最后顺便一提，当怪鲛潜行时，可以使用音爆弹将其炸出来，而且在刚到冰海 2 区时，还可以在怪鲛未发现猎人的状态下在钓鱼点使用钓りカエル将它钓起来。

绞蛇龙★★★

弱点属性：冰　**可破坏部位**：头、背、后脚、尾

主要招式



突进：稍微往后缩回身子，然后向前方高速突进，比较难躲，最好避免站在其正面。

噬咬：针对前方近距离目标的招式，攻击力不高，有时咬完第一下后马上会接第二下，第二下后有较长的硬直时间，可趁这时反击。

撞击：针对远距离目标的招式，撞击前有一个较长的蓄力动作，看到后要准备回避。

甩尾：分为针对前方的和针对后方的两种，两种都能将目标吹飞，然后有可能接包围攻击。

抛鸣甲：将鸣甲甩出，飞行中的鸣甲带有音波效果，位于鸣甲附近的目标会被影响从而短时间不能行动。鸣甲落地后绞蛇龙一般会用共鸣或音波攻击来将其引爆，被鸣甲炸中的话必定陷入晕眩状态，其中共鸣本身没有攻击力，如果和爆炸范围离得较远可趁这时进行攻击，而音波攻击是从绞蛇龙口中吐出的直线飞行道具，最好往两侧移动来回避。

包围攻击：绞蛇龙的招牌招式，会先用细长的身体将目标围起来，然后慢慢收紧，最后给予强力的一击。从包围到攻击有一定的时间，可趁这时找到头尾之间的缺口脱出，但要注意包围期间绞蛇龙还可能用带有麻痹效果的噬咬，如果被咬中的话那就只能等着挨打了。

拘束攻击：准备动作后用尾巴使出大范围的横扫，被打中会被绞蛇龙紧紧缠住，需连打按键或使用こやし玉来挣脱。

潜行攻击：潜入地中对目标发动攻击，可通过地面泛起的尘土判断绞蛇龙的位置，看到尘土朝自己而来务必马上远离。

狩猎要点

绞蛇龙有着蛇一样细长的身体，会利用其发起各种攻击，其中最具代表性的就是包围攻击，这招的攻击力非常高，而且不能防御，如果没有对策，那战斗过程会相当吃力。一般绞蛇龙用甩尾将目标吹飞或鸣甲爆炸将目标炸晕后多会接包围攻击，所以要尽量避免中这两招，而被围住了也不要慌，赶紧收起武器回避，如果实在找不到缺口，也可以从比较低的地方用飞扑来脱出。狩猎绞蛇龙推荐使用操虫棍，操虫棍的跳跃攻击乘骑成功后能制造较多的攻击机会，而且被包围也可以用跳跃攻击来脱离，一举两得。其他武器则应多集中攻击后脚，避开攻击较为集中的正面，把后脚打出失衡能让绞蛇龙陷入倒地硬直。

黑蚀龙★★★★

弱点属性：火　**可破坏部位**：头、翼、翼脚、尾、触角



通常状态主要招式

突进：针对远距离目标的直线型突进。

突进噬咬：类似突进的中近距离版本，同样是往其侧面回避。

转身攻击：针对侧面目标的招式，一共有头和尾两次攻击判定，可以往黑蚀龙的身体下方翻滚回避。

吐息：分为单发型、三发型和扫射型三个版本。单发型为直线移动；三发型虽然是左中右三个方向，但是飞行过程中会改变轨道，需要仔细观察来回避；横扫的范围为前方近距离，远离可回避。

空中急袭：提升高度后从上而下向目标俯冲过来，横向移动回避。

狂龙化状态主要招式

吐息：狂龙化状态的吐息变为了爆炸型，喷出后从黑蚀龙的头部朝两侧爆炸，判定和普通状态的横扫型相近，同样是远离回避。

翼脚爪击：使用翼脚一左一右进行爪击，带有一定的位移，可朝黑蚀龙的身体下方翻

滚回避。

翼脚压杀： 用两只翼脚一起压向其正前方的目标，攻击力非常高，躲在黑蚀龙的身体下方会比较安全。

拘束攻击： 使用右边的翼脚进行爪击，被打中的话猎人会被翼脚抓住，需连打按键或用こやし玉挣脱。

狩猎要点

本作的标题怪物，特征是不少攻击都带有狂龙病毒，中了狂龙病毒的角色的名字下方会有一条紫色的槽，如果一直不管，那等槽满了狂龙症就会发作，角色会失去自然回复能力，也就是血槽不会出现红血的部分。抵抗狂龙病毒的方法是不断攻击怪物，这样就能克服病毒，不仅不会失去自然回复能力，而且还能得到会心率提升的效果，好好利用的话对狩猎有一定的帮助。

黑蚀龙的另一个特点随着战斗的经过会进入狂龙化状态，狂龙化后原本其收在背上的翼脚会展开，看上去就像有6只脚一样，同时也会长出两个触角。此形态相比通常形态虽然在招式性能上有一定的变化，不过针对身体下方的招式还是很少，粘在它身体下方还是比较安全的。集中对狂龙化黑蚀龙的头部进行打击，将它的触角破坏后就会回到通常状态。

天回龙★★★★★☆

弱点属性： 龙、火　**可破坏部位：** 翼、翼脚、尾、触角

主要招式

突进： 针对远距离目标的直线型突进，避开后可进行追击。

吐息： 天回龙的吐息包含了黑蚀龙的三方向飞行道具型和狂龙化黑蚀龙的爆炸型，并且爆炸型在吐完一次横向的后会马上接一次竖向的，要远离并横向移动来回避。除此之外天回龙还有一招原创的落地扩散型吐息，吐息呈抛物线飞行，落地后会分散成三个从背后接近，看到背后有黑风一样的效果就要赶紧转身防御或进行回避。

后跳吐息： 类似雄火龙的后跳火球，吐息落地后会爆发，同样有攻击判定。

空中急袭： 基本和黑蚀龙的一样，但俯冲过后一般马上就会接突进。

翼脚横扫： 针对侧面目标的招式，往天回龙的身体下方回避会比较安全。

翼脚爪击： 和狂龙化黑蚀龙一样的招式。

翼脚压杀： 和狂龙化黑蚀龙一样的招式。

拘束攻击： 和狂龙化黑蚀龙一样的招式。

狩猎要点

天回龙融合了黑蚀龙普通形态和狂龙化形态的招式，并在此基础上加强了部分招式的性能，其中最厉害的就是爆炸型吐息和空中急袭两招，两招都变成2段攻击。爆炸型吐息在横向的完了之后会马上接一次竖向的，所以远离躲了横向的还不够，还得赶紧横向移动躲竖向的。空中急袭在落地后马上就会从玩家背后使用突进，如果正好离落地地点太近那就很可能来不及回避，所以回避第一下的时候最好往斜上方移动，远离天回龙落地的地点，这样有较多的时间回避第二下。天回龙的打法和黑蚀龙一样，在其身体下方是比较安全的，吐息和几招翼脚攻击后都有反击的机会，不过要注意后跳吐息。天回龙发怒时的吼叫必定会升空，这也是个不错的攻击机会，防御了吼叫后可以蓄个大招等它下来，如大剑的蓄力斩和铳枪的龙击炮。另外发怒阶段场地会随机出现爆炎，走位要更加小心。

系统补遗

龙人问屋

交换素材一览

交换素材	所需素材	必要完成的任务
青熊兽の甲壳	狗龙の爪	村★3“恶戏好きの奇猿狐を狩猎せよ”
青熊兽の毛	狗龙の皮	
水兽の爪	ドスランポスの爪	
海绵质の皮	ドスランポスの皮	
极彩色の羽	奇猿狐の毛	
へんなクチバシ	奇猿狐の耳	
土砂龙の甲壳	ゴム质の皮	村★4“沈默、狡猾、暗杀者の调べ”
土砂龙の头壳	毒怪鸟の头	
潜口龙の皮	岩龙の甲壳	村★5“黑く蚀み地を染めん”
鲜やかな体液	岩龙の翼	
镰蟹の甲壳	绞蛇龙の甲壳	
镰蟹の铗	寒气立つクチバシ	
爆锤龙の骨髓	铠龙の头壳	村★5“天空山の支配者たち”
爆锤龙の耐热壳	铠龙の甲壳	
迅龙の黑毛	雷狼龙の甲壳	
迅龙の骨髓	雷狼龙の逆鳞	
迅龙の刃翼	雷狼龙の爪	
尾槌龙の苔甲	火龙の甲壳	村★6“高难度：远离に见やる豪の山”后完成集会所★3“高难度：砂を渡るは错びた岩船”
尾槌龙の鳞	火龙の尻尾	
溶岩龙の鳞	轰龙の鳞	
溶岩龙のヒレ	轰龙の牙	
角龙の甲壳	碎龙の甲壳	村★6“高难度：暴动情报、碎龙在り！”
上质なねじれた角	碎龙の头壳	
老山龙の甲壳	豪山龙の红鳞	村★6“高难度：远离に见やる豪の山”
老山龙の大爪	豪山龙の腕甲	
老山龙の角	大地の龙玉	
炎妃龙の坚壳	苍火龙の坚壳	村★6“高难度：狂威の黑轰龙”
炎妃龙のたてがみ	苍火龙の翼	
ランゴスタの薄羽	飞甲虫の坚壳	集会所★4“自己主张の激しい者たち”
砂龙の上ヒレ	狗龙の尖爪	
砂龙の上鳞	狗龙の上皮	
盾蟹の坚壳	桃毛兽の刚毛	
盾蟹の尖爪	桃毛兽の尖爪	
灯鱼龙の上皮	雌火龙の上鳞	集会所★5“华丽なる魅惑色と樱色”
灯鱼龙の上棘	雌火龙の上棘	
赤甲兽の坚壳	白兔兽の刚毛	
琥珀色の锐牙	绞蛇龙の上鸣甲	
冰牙龙の上毛皮	绞蛇龙の上皮	
雪狮子の刚毛	化け鲛の上皮	
雪狮子の髭	化け鲛の上鳞	
雪狮子の锐牙	化け鲛の上ヒレ	
海龙の高电壳	黑铠龙の头壳	集会所★6“高难度：黑き龙たちの挟击”
海龙の苍玉	铠龙の延髓	
炎戈龙の坚壳	黑轰龙の坚壳	
炎戈龙の上ヒレ	黑轰龙の尖爪	
砦蟹の铗	金狮子の怒发、希望の证G	集会所★7“高难度：怒发の金狮子狩猎！”
砦蟹の坚甲	金狮子の斗魂、希望の证G	
砦蟹の尖爪	金狮子の金角、希望の证G	
大海龙の甲皮	恐暴龙の黑皮	集会所★ 7“高难度 :恐怖と暴动の２头狩り”
湾曲した龙角	恐暴龙の大牙、希望の证G	
神秘の发光体	恐暴龙の宝玉、希望の证G	
霞龙の上皮	钢の龙鳞	集会所★ 7“高难度 :狩人は天晴の梦を见る”
霞龙の宝玉	钢龙の宝玉、希望の证	
霞龙の尻尾	钢龙の尻尾、希望の证	
浮岳龙の体液	豪山龙の上红鳞	集会所★7“高难度：豪勇の证明”
神龙木	荒一しい龙尖角、希望の证	
神龙苔	豪山龙の上腕甲	
崩龙の削颚	霸龙の大牙、希望の证	集会所★ 7“高难度 :横行霸道アカムトルム”
崩龙の坚壳	霸龙の坚壳	
崩龙の宝玉	霸龙の宝玉、希望の证	
煌黑龙の逆鳞	蛇王龙の尾鳞	集会所★7“千古不易を讴う王”
煌黑龙の翼膜	蛇王龙の睨眼	
天をつらぬく角	天剑の龙玉、希望の证G	

村人の纳品依赖任务一览

依赖名	出现条件	所需旅团点数	所需素材	报酬
取引はミツの味	完成村★3「危机！テツカブラを狩れ！」	1500pts	モンスターの体液*1、のりこねバッタ*3	龙人问屋追加“モガ养蜂所”
荣养满点ミルク!	完成村★3「ゲリョスを狩猎せよ！」	2000pts	ケルビの角*3、落阳草の根*2	乳制品食材等级上升升
お鱼は鲜度が命!	完成村★5「ドクターのドス毒研究」	2500pts	冰结袋*2、ブヨブヨした皮*3	鱼食材等级提升
街との取引	到达シナト村后	2000pts	アルビノエキス*3、ライトクリスタル*3	龙人问屋追加“ドンドルマ市场”
料理长、肉を焼く	完成村★5「ガブラスの讨伐」	3000pts	火龙の翼膜*5、红莲石*3	猫厨师处追加十连烤肉机
ぽかぽか岛、增筑!	完成村★5「无双の狩人」	3000pts	大きな骨*4、垂皮龙の皮*5	可雇佣随行猫数增加到30
ぽかぽか岛、さらに增筑!	完成村★6「高难度：暗黑の狩猎」	4000pts	翼蛇龙の皮*5、上龙骨*5	可雇佣随行猫数增加到40

艾露猫厨房

食材升级任务

“肉”食材等级提升任务

集会所2★任务“冻れるポポノタン”

集会所3★任务“冰海の大食汉共！”

集会所4★任务“金と银の牙兽旋风”

“鱼”食材等级提升任务

村3★任务“ドスゲネポスを捕获せよ！”

村3★任务“ドクターのドス毒研究”完成后，达成龙人商人的纳品委托“お鱼は鲜度か命”

集会所3★任务“狩人たちの天域！”

“谷物”食材等级提升任务

村2★任务“アルセルタス、突击！”

村4★任务“ガラアジャラの狩猎”

村5★任务“火龙を捕获せよ”

“野菜”食材等级提升任务

村2★任务“アルセルタス、突击！”

村4★任务“ガラアジャラの狩猎”

村5★任务“火龙を捕获せよ”

“乳制品”食材等级提升任务

村3★任务“ゲリョスを狩猎せよ！”完成后，达成龙人商人的纳品委托“荣养满点ミルク！”

村4★任务“ふたつの影”

村6★任务“秘密の卵搬运？最后の难问”

“酒”食材等级地上任务

集会所4★任务“なんて素敌な灰水晶”

集会所5★任务“燃え上がる双炎”

集会所6★任务“高难度：天と地の领域”

猫饭搭配效果

食材组合			烹饪方式					烹饪方式			
			炒める	煮込む	蒸かす	扬げる		炒める	煮込む	蒸かす	扬げる
肉	肉	固有技能	攻击力提升				抽选技能	无			
	鱼							ネコの研磨术	ネコのKO术	ネコの特殊攻击术	ネコの体术
	谷物							ネコの起上り术【小】	ネコの毛づくろい上手	ネコの逃走术	ネコのすり抜け术
	野菜							ネコの雷属性得意	ネコの冰属性得意	ネコの火属性得意	ネコの水属性得意
	乳制品							ネコの射击术	ネコの暴れ击ち	ネコの炮击术	ネコの调合术【小】
	酒							ネコの火药术	ネコの火事场力	ネコの投掷术	ネコの休憩术
鱼	鱼		火耐性	水耐性	雷耐性	冰耐性		无			
	谷物		防御力上升					ネコの医疗术	ネコの弱いの来い!	ネコの防御术【小】、ネコの起上り术【大】	ネコの防御术【大】
	野菜		火耐性	水耐性	雷耐性	冰耐性		ネコの探索术、ネコのオトモ指导术	ネコの探索术、ネコのオトモ指导术	ネコの探索术、ネコのオトモ指导术	ネコの探索术、ネコのオトモ指导术
	乳制品		水耐性	冰耐性	水耐性	冰耐性		ネコの采取术、ネコの道具俭约术、ネコのはりつき超人	ネコの采取术、ネコの胆力、ネコの逃走术	ネコの运搬の超人、ネコの逃走术、ネコの着地术	ネコの钓り上手、ネコのはりつき超人、ネコの着地术
	酒		无					ネコの秘境探索术	ネコのかかってこい	ネコの手配上手、ネコのカリスマ	ネコの调合术【大】、ネコの调合术【小】
谷物	谷物		防御力提升					无			
	野菜							ネコの火属性得意	ネコの水属性得意	ネコの雷属性得意	ネコの冰属性得意
	乳制品							ネコの千里眼の术	ネコの调合术【大】	ネコのこやし玉达人	ネコの长靴术
	酒							ネコのふんばり术	ネコの受け身术	ネコの不眠术	ネコのド根性
野菜	野菜		无					无			
	乳制品		火耐性	水耐性	雷耐性	冰耐性		ネコの火属性得意、ネコの毛づくろい上手	ネコの水属性得意、ネコの毛づくろい上手	ネコの雷属性得意、ネコの毛づくろい上手	ネコの冰属性得意、ネコの毛づくろい上手
	酒		龙耐性	龙耐性	龙耐性	无		ネコの龙属性得意、ネコのすりぬけ术	ネコの探索术、ネコの逃走术	ネコの火属性得意、ネコの雷属性得意、ネコの冰属性得意	ネコのド根性、ネコの炮击术、ネコの道具俭约术
乳制品	乳制品		无					ネコのおまけ术			
	酒							招きネコの幸运、招きネコの恶运	ネコの解体术【小】、招きネコの恶运	ネコの短期催眠术	ネコの蹴脚术
酒	酒		无					招きネコの恶运			

猫饭技能一览

猫饭技能	效果
ネコの火属性得意	火耐性大于0时加3点，–9点以内的话变为3，超出–9点的话则在总数上加上9点
ネコの水属性得意	水耐性大于0时加3点，–9点以内的话变为3，超出–9点的话则在总数上加上9点
ネコの雷属性得意	雷耐性大于0时加3点，–9点以内的话变为3，超出–9点的话则在总数上加上9点
ネコの冰属性得意	冰耐性大于0时加3点，–9点以内的话变为3，超出–9点的话则在总数上加上9点
ネコの龙属性得意	龙耐性大于0时加3点，–9点以内的话变为3，超出–9点的话则在总数上加上9点
ネコの调合术【小】	调和成功率上升10%
ネコの调合术【大】	调合成功率上升20%

猫饭技能一览

猫饭技能	效果
ネコの解体术【小】	25%的几率增加一次剥取次数
ネコの解体术【大】	50%的几率增加一次剥取次数
ネコの防御术【小】	小几率让受到的伤害减少30%
ネコの防御术【大】	较高几率让受到的伤害减少30%
ネコの起上り术【小】	跌倒至起身时的无敌时间变为2倍
ネコの起上り术【大】	跌倒至起身时的无敌时间变为3倍
ネコの吹奏术	笛子系道具被破坏的几率下降
ネコのカリスマ	可以与山菜爷爷对话6次
ネコの蹴脚术	踢的攻击力变为原来的5倍
ネコの投掷术	小石子、投掷匕首的飞行距离和速度增加，伤害变为2倍
ネコの胆力	遭遇大型怪物时，不会胆怯
ネコの运搬の超人	搬运时，耐力消耗速度减半，并且受到攻击时不会产生硬直

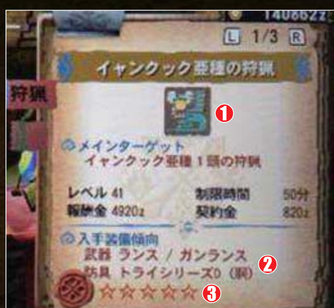
www.a9vg.land.com

猫饭技能一览	
猫饭技能	效果
ネコの道具俭约术	铁镐和捕虫网的损坏几率下降
ネコの逃走术	背对大型怪物逃走时，耐力消耗速度减半
ネコの着地术	从高处跳下时姿势不变，搬的蛋不会碎裂
ネコのおまけ术	猫车之后猫饭效果依然存在，不会消失
ネコの毛づくろい上手	异常状态的效果和附着时间减半
ネコのすり抜け术	从怪物的拘束攻击逃出时，按钮连打数减少一半
ネコの火药术	小タル爆弹、大タル爆弹、打ち上げタル爆弹均变为G爆弹
ネコの医疗术	使用回复道具回复体力值的量上升
ネコの采取术	采取点的采取次数增加
ネコの暴れ击ち	轻弩、重弩和弓的攻击力上升，抖动幅度也上升
ネコの休憩术	动作”くつろぐ”进行5秒，之后30秒内攻击力提升15点
ネコの炮击术	大炮和バリスタ的伤害变为1.1倍 并且可以和“炮术师”、“炮术王”的技能叠加
ネコの千里眼の术	任务开始后30秒内，会在地图上显示大型怪物的位置
ネコのこやし玉达人	用大便玉投掷怪物后，怪物的逃亡几率上升20%，且大便玉的调合几率变为100%
ネコの体术	回避、防御时耐力的消耗量降低
ネコの特殊攻击术	毒、麻痹、睡眠等属性攻击加强
ネコの射击术	所有通常弹的威力提升10%

猫饭技能一览	
猫饭技能	效果
ネコの火事场力	体力在10以下时，攻击力上升1.35倍，防御力上升1.5倍
ネコの弱いの来い!	任务中能力低的大型怪物出现的几率变高
ネコの秘境探索术	挑战上位任务时，很大几率在秘境区域开始任务
ネコのKO术	更容易造成敌人眩晕
ネコのド根性	当体力值剩余一定量以上时，受到一次即死程度的伤害不会猫车，体力残留1
ネコの研磨术	磨刀动作的次数减少
招きネコの恶运	任务开始后体力或耐力其中之一变为25，或者两者同时变为25
招きネコの幸运	完成任务后获得的素材及道具变多
招きネコの激运	完成任务后获得的素材及道具变更多
招きネコの金运	完成任务后得到的报酬变多
ネコの短期催眠术	任务开始的一段时间内，攻击力+3和防御力+10
ネコの手配上手	追加的支给品马上即可送到
ネコの不眠术	受到睡眠属性的攻击后不会进入睡眠状态
ネコの钓り上手	钓鱼时鱼将更容易上钩
ネコの探索术	探索任务结束时，稀有生态环境发现率上升2阶段。
ネコのオトモ指导术	随行猫取得经验值大幅上升
ネコの长靴术	在毒沼泽和岩浆中不受伤害
ネコのかかってこい	狩猎环境不安定时一定会有怪物乱入
ネコのすりぬけ术	被大型怪物摁住的时候变得更容易逃脱。

工会任务（ギルドクエスト）详解

工会任务作为本作中一个相当重要的系统，相信玩家们都比较关心。在工会任务中不仅可以挑战到普通任务中不会出现的怪物，并且在高等级的工会任务中还能得到挖掘装备、未知护石等强力的道具。就算本作没有G级任务，亦可以在高等级公会任务中挑战G级实力的怪物，获得G级的素材道具，非常诱人。



1. 目标怪物
2. 当前任务中有较高几率获得的武器种类和防具
3. 公会任务稀有度

如何取得工会任务

取得工会任务的途径有两种

1、完成探索任务

通过在未知树海的探索任务中打败目标怪物，或者是拾取到目标怪物的掉落物后，系统会自动提交工会报告。之后在返回村子的时候，便有一定的几率能够随机抽选工会任务。需要注意的是，抽选出的工会任务中的目标怪物是随机的，并非当前探索任务的目标怪物，并且每个工会任务都有不同的获取装备的倾向，亦是随机抽选的。想要有更多的抽选公会任务的机会的话，就要不断地挑战探索任务中的大型怪物，毕竟探索任务是没有时间限制的，只要条件允许的话可以进行连续的狩猎。若是想要让抽选出的公会任务的目标怪物是比较稀有的种类的话，便要把稀少生态环境发生确率提升到最高，除了不断挑战外，还可以通过食用猫饭（蘑菇+鱼）进行辅助。

2、其他玩家给予

工会任务可以由其他玩家给予，当然也可以把自己得到的工会任务送出，因为有时候抽选出的工会任务的装备获取倾向不是自己想要的，多与其他玩家交换的话可以节省大量的时间。想要将工会任务送出的话，只要在集会所中打开系统菜单，选择**ギルドクエスト**，点击**送る**后选取相应的任务即可。

无论是是抽选或是其他玩家给予的公会任务，都是以暂时保存的形态存在的。玩家要打开系统菜单的**ギルドクエスト**，选择**リスト**管理后，勾选想要登陆的公会任务，点击下屏的**クエスト**登陆按钮，便可以将任务登陆到集会所中，之后到集会所里与看板娘对话选择**ギルドクエスト**后，便能够进行单人或者多人的挑战。需要注意的是每次最多只能保存10个公会任务，要登陆新任务的话则必须将已登陆的任务删除，并且一旦删除后任务将无法恢复。

公会任务稀有度及等级

公会任务由稀有度和等级的设定，其中稀有度越高，其目标怪物也越稀有。而等级方面，每个工会任务都有自己初始的等级，一般在31~58级之间，每完成一次工会任务，该任务的等级都会上升，最高上限为100级。但无论你将工会任务的等级升到多高，传送给其他人的时候，该任务依然是刚获得时的初始等级状态。因此如果你接收到的工会任务等级太高的话，那么极有可能是其他人通过非正规途径修改而成的，尽量不要进行登陆。

随着工会任务等级的提升，目标怪物的实力也会随之成长，甚至达到G级怪物的实力，当然风险越高回报也越高，高等级任务中能够得到许多强力的挖掘装备、素材及护石。其中等级1~30为下位任务，等级31~75为上位任务，等级76以上便是G级任务，不同等级的任务对玩家的HR等级亦有要求，具体可参见下表：

危险度★3~4				
出现怪物	大怪鸟、大怪鸟亚种、蓝速龙王、岩龙、桃岩龙			
必要HR等级	任务等级	任务难度	发挖武器种类及稀有度	护石
HR1~3	LV1~3	下位	伤ついた~（Rare1~3）	谜之护石
HR4~7	LV31~65	上位	伤ついた~（Rare1~3）	谜之护石
	LV66~75		历战の~（Rare4~5）	谜之护石、光之护石
HR8及以上	LV76~80	G位	历战の~（Rare4~5）	谜之护石、光之护石
	LV81及以上		历战の~（Rare4~5）、荣光の~（Rare5~7）	光之护石、古之护石

危险度★5				
出现怪物	黑狼鸟、麒麟、黑麒麟、黑蚀龙、雷狼龙、狱狼龙、黑轰龙、碎龙			
必要HR等级	任务等级	任务难度	发挖武器种类及稀有度	护石
HR1~3	LV1~3	下位	伤ついた~（Rare1~3）	谜之护石
HR4~7	LV31~65	上位	伤ついた~（Rare1~3）	谜之护石
	LV66~75		历战の~（Rare4~5）	谜之护石、光之护石
HR8及以上	LV76~80	G位	历战の~（Rare4~5）	谜之护石、光之护石
	LV81及以上		历战の~（Rare4~5）、荣光の~（Rare5~7）	光之护石、古之护石、歪之护石

危险度★6				
出现怪物	钢龙、天回龙、炎皇龙、金狮子			
必要HR等级	任务等级	任务难度	发挖武器种类及稀有度	护石
HR4~7	LV31~65	上位	伤ついた~（Rare1~3）	谜之护石
	LV66~75		历战の~（Rare4~5）	谜之护石、光之护石
HR8及以上	LV76~80	G位	历战の~（Rare4~5）	光之护石、古之护石
	LV81及以上		历战の~（Rare4~5）、荣光の~（Rare5~7）	光之护石、古之护石、歪之护石

发掘装备

研磨

完成工会任务后获得的发掘道具需要到**ナグリ**村的武具研磨工房研磨后才能使用，要进行研磨的话则需要相应的素材：

装备种类	研磨所需素材
伤ついた~	大地の结晶x5, 研磨材x3
历战の~	天空の结晶x4、高级研磨材x3、狂龙结晶の欠片x2
荣光の~	最高级研磨材x3, 狂龙结晶x3, 祸一しい狂龙结晶x1

交换点数

研磨后的装备可以在武具研磨工房处换取对应的旅团点数及素材，当然稀有度太低的装备并不建议研磨后去交换点数，因为并不划算。而像稀有度7的装备则可以交换到重铠玉这样比较稀有的素材。

RARE	武器交换点数	防具交换点数	报酬
1	80	50	大地の结晶x3
2	120	80	大地の结晶x3, 研磨材x2
3	300	180	大地の结晶x4, 研磨材x2
4	800	300	大地の结晶x5, 研磨材x2, 铠玉1
5	1,000	450	天空の结晶x3, 高级研磨材x2, 上铠玉x1
6	1,500	600	高级研磨材x2, 狂龙结晶の欠片x1, 坚铠玉x1
7	2,000	800	高级研磨材x2, 狂龙结晶x1, 重铠玉x1

发掘武器强化

发掘武器的强化方式与普通的武器有很大不同，经过研磨后的发掘武器是通过铠玉系素材进行强化的，每把武器可以用坚铠玉、重铠玉和真铠玉分别强化一次，也就是说一共有三次强化的机会。进行强化后提升的只有武器本身的攻击力，斩味、属性和武器上洞的数量均不会有任何的提升。强化发掘武器除了需要铠玉外，还需消耗大量的旅团点数。需要注意的是有一些发掘武器本身镶嵌有技能珠子，这些珠子是无法卸下来的。

各武器使用心得

上期由于篇幅的关系，只给出了武器的基本招式表以及连招推荐。由于本作新加入了两种武器，老武器的招式也有所变化，特别是引入了高低差地形以及乘骑系统后，在武器的使用方面相比前作有了更多的变化。因此在本期中为大家奉上武器的使用心得以及在高低差战中的应用情况，希望能够帮助各位猎人们更好地运用手中的武器。

片手剑

心得



轻巧的片手剑其游击性能在所有武器中数一数二，但缺点是单招攻击力太低，没有瞬间爆发力，利用灵活的行动瞄准怪物的每一个空隙逐点逐点地累积伤害是片手剑狩猎的基本。能在拔刀状态下使用道具也是片手剑独一无二的优势，一来能争取到更多的攻击时间，二来不容易错过使用道具的时机，能提高不少狩猎效率，团队狩猎中配合广域化技能更是能造福队友。因为招式的攻击次数多，片手剑也是最适合打属性和异常属性的武器之一，异常状态武器配合拔刀状态下能使用道具的优势更是形成了片手剑独特的道具流打法。

本作中片手剑最大变化是增加了一招后撤动作，可接在各种招式后面，这个动作可大有学问，能像长枪一样在攻击后马上拉开距离，避免被怪物的攻击打到。后撤的派生也非常丰富，分为突进斩、蓄力斩和捞斩，能立即转守为攻，其中突进斩用在攻击时机比较短的时候，如果攻击时间充裕，则可以接威力更大的蓄力斩，而如果在此过程中怪物已经产生位移，那就接捞斩再接回避把动作取消掉。

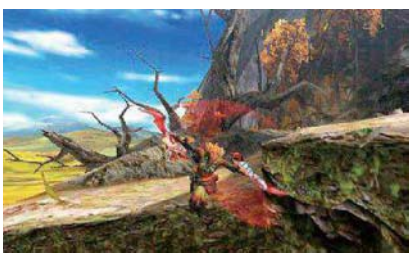
高低差战心得

片手剑由于攻击范围小，因此在高低差方面有先天的劣质，尤其是处于较低的位置时很难有所作为。但这并不意味着片手剑在乘骑攻击方面一无是处，因为除了所有武器共通的跳跃攻击外，片手剑还有两招独有的动作，一个是能跳得更远的跳跃突进斩，即使怪物离得较远也能用跳跃攻击打到；另一个是从下往上使用的跳跃挑斩，在有阶段落差的地方可用这招来减小自己招式打点低的劣势，不用依靠从高处下落也能对怪物形成乘骑判定，大大增加了乘骑攻击的机会，使用片手作为武器的猎人们务必要熟练掌握。

双剑

心得

双剑的特点在于拥有鬼人化和鬼人强化两个提升自身能力的状态，鬼人化中，耐力会不断消耗，但能带来更高的攻击输出，同时还有附带刚体效果、能使用回避性能更高的鬼人回避以及高威力的鬼人乱舞等好处。鬼人化中攻击命中怪物能积蓄耐力槽下方的鬼人槽，这时回到普通状态的话就会进入鬼人强化状态，该状态的特点是攻击速度上升，同时能使用类似鬼人乱舞的鬼人连斩以及鬼人回避，相当于鬼人化状态的延续。不过随着时间经过，或非鬼人化状态下使用鬼人回避以及鬼人连斩都会导致鬼人槽减少，清空后鬼人强化状态就会自动解除，所以战斗中要时常通过鬼人化和鬼人强化切换来维持高输出。



高低差战心得

双剑和片手剑一样，由于范围小打点低，在高低差战上有先天的劣势。但需要注意的是，双剑并没有像片手剑那样的从下往上的跳跃攻击，因此无论是处在低处还是高处，想要利用高低差形成乘骑攻击的话难度颇高。当然双剑有一个独有的空中招式——空中回转乱舞，攻击距离和攻击力都比普通的跳跃攻击更理想，并且在落地时还能派生专用终结技，虽然对乘骑判定的的帮助很有限，但由于带来的伤害相当很可观，因此在有高低落差的地形中可以积极使用。

大剑

心得



本作中大剑比起《MH3G》来说没有太大的基本性能变化，玩家的基本战术仍然是在收刀状态下走位，然后伺机用速度较快的出刀斩攻击怪物，再视情况选择用翻滚消除硬直，收刀一击脱离或是接上横殴来进一步伤害怪物。

新元素方面，大剑的变化主要集中在操作便利型上的改动，可以归纳为一下几点：

1. 新增招式“强横斩”，发动条件是在放出强蓄力斩或跳斩后立刻按 X 键，猎人会发动一次极大范围的横斩，威力适中，发动硬直不大，但收招硬直之长可能是所有武器之冠，总时长接近两秒，只有在角色举起大剑后才可以靠翻滚取消一点点硬直。如果怪物倒地时间极长，这招可以作为大剑经典连斩后的补充来使用，整套连段威力之高在所有武器中罕有敌手，但在平常并不建议使用，因为硬直实在太长，整个收招过程里猎人都处于毫无防备的危险之中。同理，玩家如果要使用不蓄力的强蓄力斩在怪物注意到自己之前多蹭点血，记得不要在出招后手贱多按一下 X 键，不然就是画蛇添足自寻死路。

2. 新增连段横斩→强蓄力斩，允许玩家在依靠横斩的位移改变站位后立刻对怪物发动大威力的强蓄力斩，是非常体贴的利好改动。

3. 新增翻滚攻击，玩家在翻滚后输入 X 键可以发动特殊的翻滚攻击，其中前翻滚是发动横殴，而侧翻滚则是发动横斩。这一改动除了增强大剑在出刀状态的机动战斗力外，还方便了玩家在把怪物击倒后立刻翻滚到其身边，展开追击并立刻接上强蓄力斩补刀。

高低差战心得

大剑对应高低差加入的攻击动作有两个，一个是跳斩，玩家在跑向有落差的地形边沿或在出刀状态下翻滚向地形边沿，角色就会作出跳跃动作，此时按下 X 键就可以发动跳斩，其性能和出刀斩差不多，出刀速度颇快，而且因为猎人悬空，所以大剑的击打范围会略广一些，能够打中猎人脚下斜前 45° 左右范围内的目标。如果位置适合，这招也和其他武器的跳斩一样能够触发骑乘状态，而且就算没有触发，其威力也令人满意。不过这招在打空时会有一小段硬直，所以玩家如果在跳跃时没把握能够砍中怪物，还倒不如不砍。如果条件允许，记得在跳斩后接上强横斩来追加攻击。另外一个新动作是攀爬斩，玩家在从低处爬上高处平地的瞬间按下 X 键，就可以发动一次快速的纵斩，速度和出刀斩差不多，是在攀爬平台追击怪物时补充攻击，有条件就记得用。正如前文所说，使用大剑的猎人移动灵活，跑上高地对怪物发动跳斩的机会较多，所以可以在战斗中多多使用。

太刀

心得

首先要说的一点是，相比《MH3G》，太刀的气刃解放在本作中被大幅弱化。在游戏中，当玩家使用气刃大回旋命中敌人的话，便会解放太刀的能力，刀身会散发出光芒，炼气槽的外围也会多出一条解放槽。解放槽会随着时间的流失而减少，只要在解放槽消退前再次用气刃大回旋命中敌人的话，解放槽的等级便会再次提升，以白、黄、红三种颜色共分为 3 段，其中白槽状态提升 5% 的攻击力，黄槽状态提升 10% 的攻击力，红槽状态则能够提升 30% 的攻击力，相当可观。

在《MH3G》中，虽然红槽状态只能维持 1 分钟的时间，但之后会退回到黄槽状态，此时玩家只要再次成功使用气刃大回旋命中敌人，便可以再次回到红槽的状态，在较长的时间里维持攻击力的提升。但在本作中，到达红槽状态后，红槽只会不断地减少而无法通过气刃大回旋进行补充，并且 1 分钟过后，红槽并不会退回黄槽的状态，而是直接变回普通状态，改动很大，太刀长时间高伤害输出被大大的削弱。



当然，官方声称为了增加玩家发动气刃斩的机会，此次为太刀加入了三个与气刃斩相关的招式，分别是婆娑斩后可以立刻按 R 接上气刃斩，以及空中的气刃斩和气刃二连斩，但加入了新招式却没法维持红槽状态，颇有些本末倒置的感觉。

但无论如何，太刀依然是一款比较容易上手的武器。使用太刀的诀窍便是要充分利用其攻击距离大及机动性高的优势，与怪物保持合理的距离，让自己能攻击到怪物，又不会轻易被对方碰到，不过由于起手速度相比片手剑及双刀要慢上不少，因此对怪物的位置以及攻击动作的预判对于使用太刀的玩家来说都是必修的技能。另外虽然无法防御是太刀的一大弱势，但婆娑斩以及左右位移斩能够让玩家在攻击之后立刻保持与敌人的距离，并且使用后还能立刻进行一次翻滚取消硬直动作，是保护自己最有效的手段，太刀玩家们也务必要掌握。

高低差战心得

太刀在高低差战中最常用的技能就是空中按 X 的跳跃斩，可以在纳刀状态下于空中直接出刀下劈，使用起来灵活方便且伤害可观，由于太刀的攻击范围大，因此可以比较容易地对敌人形成乘骑判定，即使没有砍中敌人，也可以马上用翻滚进行位移，不会有长时间的硬直。另外比较容易被忽视的应该是跳跃气刃斩以及跳跃气刃二连斩，如果在气刃槽足够的情况下，落地后可以直接跟上后续的气刃斩连段直接形成气刃大回旋，大大节约了气刃斩的连段时间，增加安全性。不过跳跃气刃斩必须是在拔刀的状态下才能使用，因此实用性有所降低，毕竟在纳刀状态下，只要是奔跑的状态，在高低差边缘就会直接跳跃，而拔刀状态的话，则必须先按 B 键跳跃，操作难度有所上升。

锤子

心得

牺牲了格挡能力换来高攻击力的武器，不过不像其他重型武器那样拔刀时会使移动减慢，所以防御面上的不足可以通过机动性来弥补，是比较考验使用者立回的武器。大锤的所有攻击均为打击系统，在对怪物造成伤害的同时也能削减其耐力，



并且打击系统持续对怪物的头部进行攻击还能使其晕眩，所以除了弱点以外，怪物的头部也是大锤使用者必须时常瞄准的地方，以求将怪物打晕为队伍制造攻击的机会。

因为锤子的几个基本招式都是定点攻击，所以战斗中保持蓄力状态是锤子狩猎的基本，一旦有机会就用蓄力攻击起手，对怪物的头部进行打击。并且本作中增加了派生到蓄力的连携，翻滚后都可接蓄力，不用翻滚的硬直恢复后再蓄力，节省了不少时间。

高低差战心得

锤子虽然不缺打点高的招式，不过都是在派生中的多，对高低差战也帮不上太多的忙，不过值得高兴的是蓄力中即使登上和跳下也不会中断，不会对蓄力产生影响，爬上爬下时照样可以随时按住R键寻找攻击机会。并且本作中锤子大威力的蓄力攻击也能在跳跃中使用，跳跃蓄力攻击打中怪物也是有乘骑判定的，并且就算没有乘骑成功，落地后还可以接各种强力的攻击，回报也不小。

狩猎笛

心得

狩猎笛在攻击的同时能累积音色，三种基础攻击各对应一种音色，当组合出特定的音后可以通过R键演奏出来，从而为自己和队友附加各种有利的状态，所以在团队狩猎中笛手一般被称为“奶妈”。不同的狩猎笛能演奏的音色也是不同的，具体音色可在武器界面确认，其中X键对应最左边的音色1，A键对应中间的音色2，X+A对应最右边的音色3。和大锤一样，攻击多为打击系统的狩猎笛能快速削减怪物的耐力，并且对大型怪物的头部进行连续打击可使其进入行动不能晕眩状态。

本作的狩猎笛增加了滑杆+A的连音攻击，这个攻击开头虽然只有一个音色2，不过在攻击过程中可以随意增加一个音色键，但动作却没增加，也就是说一个动作可累积两个音色，打个比方，如要同时累积音色2和音色1，那就输入滑杆+A、X，如此类推，同时累积音色2和音色3就输入滑杆+A、X+A，同时累积两个音色2就输入滑杆+A、A，为演奏节省了不少工夫。



高低差战心得

这次新增的连音攻击的作用不仅体现在累积音色中，这招的第二下打点很高，从下往上攻击怪物时能派上很大的用场，而如果是从上往下则可以用对下方有较多攻击判定的前方攻击和叩击。狩猎笛的跳跃攻击虽然动作看上去是一样的，但通过不同的按键使出就是不同的音色，跳跃攻击落地后的派生也是非常丰富，不会影响音色的累积。不过需要注意的是，只有在拔刀状态时的跳跃中才能使出对应不同按键的跳跃攻击，如果是收刀状态的跳跃那只能使出X键的攻击。

长枪

心得

长枪的攻击方式和其他近战武器大相庭径，属于点对点的攻击方式。虽然攻击范围很小，但能针对怪物的弱点部位进行重点打击，一旦熟悉之后可以随心所欲的发动进攻，十分爽快。当然，长枪最大的魅力在于其优秀的防御力和三连踏步回避，在三连突刺的过程中玩家可以穿插横挥，或是使用跨步取消攻击后的硬直，然后继续攻击。在跨步回避的同时输入方向键可控制跨步的方向，分别为左跨步、右跨步和后跳（不推左摇杆默认为后跳），最多可以连跳三下，任意组合。需要注意的是，在没有回避相关技能的支持下跨步很难躲避怪物的进攻，在操作不熟练的情况下还是推荐采用防御的方式应付怪物攻击。长枪在持武状态下移动较慢，推荐使用举盾冲刺快速接近敌人，举盾冲刺的过程是有防御判定的，虽然消耗的耐力较多，但比起跨步接近安全性更高。



长枪在突刺过程中增加了跳跃（↑+B）和回身刺（↓+X）两个新招，其中跳跃在提升长枪机动性的同时赋予了空中攻击的可能，使得长枪能频繁地发动跳跃攻击以便乘骑怪物，在撂倒后可以立刻接续突进造成大量伤害。而回身刺的引入使猎人再也不怕突进攻击因穿透敌人而丧失发动终结突进的机会，总得来说，本作中的长枪虽然远不如《3G》那么逆天，但其输出能力也绝对不差，是一个值得玩家多多尝试的强力武器。

高低差战心得

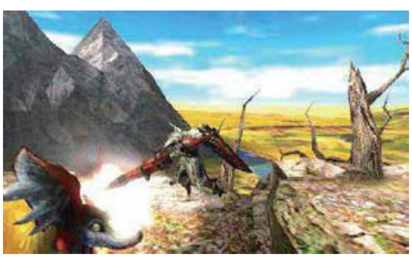
由于长枪在持武状态中移动速度慢，因此频繁地切换平台会使战斗效率下降，在一些高低差较为明显的区域建议玩家将战场控制在同一个平台上，因为长枪具有全武器中最强的防御性能，就算在狭隘的地形战斗也丝毫不会吃亏。如果怪物上串下跳也不要急于攀爬平台进行追击，很容易在收武器的时候遭到怪物攻击。此外，一些高低差并不明显的平台可以使用突进攻击配合跳跃直接攀爬上去，命中敌人的话同样是具有乘骑判定的。

铳枪

心得

作为长枪的派生武器，铳枪除了可以像长枪一样做出各种突刺类攻击外，还可以使用枪身中的炮管发动炮击。铳枪的子弹不同于弩炮，子弹不会飞行，无法进行远距离攻击，不过无弹药限制，只消耗武器的斩味，并且能无视怪物肉质给予伤害，子弹的伤害由炮击类型和炮击等级决定。炮击类型分为通常型、放射型和扩散型三种，通常型威力最低，但能装填5发弹药，是最适合使用将弹药一次性发射出去的一齐发射的类型；扩散型威力最高，但只能装填2发弹药，适合用快速装填做连续炮击；放射型介乎于两者之间，能装填3发弹药，不过龙击炮的威力是三者中最高的。

本作移动突刺（拔枪突刺）移动过程中派生出的水平炮击用滑杆+R+A也能使出，这个用法的好处在于可以在防御中马上切换出这招，适合在需要防御接炮击的情况下使用，而且攻击前带有一定的位移，不用自己移动调整距离。



高低差战心得

铳枪拥有的长枪身和广攻击范围在高低差战可谓如鱼得水，对高有捞击、斜上刺、斜上炮击和垂直炮击多种选择，对低虽然突刺类的效果一般，但各种大攻击判定的炮击非常给力。跳跃攻击除了有

全武器共通的外，还有专用的跳跃炮击、跳跃叩击和跳跃装填叩击，跳跃叩击能从跳跃炮击派生过来，落地能接龙击炮或一齐发射，一套下来伤害也不低，跳跃装填叩击落地后虽然只能派生一齐发射，但跳跃过程中还能装填一发弹药，适合通常型炮击铳枪使用。

操虫棍

心得



操虫棍是本作新增的武器，不仅移动速度快，攻击力和打击范围也令人满意，不过使用方法比较复杂，在战斗中需要控制猎虫吸取体液强化自身才能打出令人满意的伤害。因此在战斗开始的时候先不要急于出击，应优先通过R+X 命令猎虫去攻击怪物的头部吸取红色体液强化自己的输出能力，之后再根据情况补齐剩余两种体液，体液并非永久持续，经过一段时间后强化效果便会消失，建议在体液快消失时就可以将猎虫放出，成功吸取后先不要收回，等强化效消失后再按 R+A 回收猎虫。注意大部分怪物的头部都不太好命中，特别是凯龙这种大型怪物，此时可利用 R 键的“印弹”，虫子会优先攻击被“印弹”打到的部位。在有印弹标记的情况下，如果第一次吸取的体液并非是自己想要的颜色，可以先不收回猎虫，等怪物处于硬直状态时命令猎虫再次发动攻击，往往都能成功命中印记部位。

在吸取红色体液后就可以展开攻势了，操虫棍和太刀一样，在平时利用↑ +X 或↑ +A 的攻击蹭血，当怪物进入硬直时再通过连招造成大量伤害。其独有的跳跃攻击是发动“乘骑”的利器，但不推荐大家频繁使用，其一是跳跃攻击的效率不高，其二是虽然跳跃攻击没有弹刀判定，但在跳跃过程中猎人并非处于无敌状态，很容易遭到怪物的反击，如果在跳跃过程中发现怪物有攻击的迹象，建议立刻按 R 发射印弹中断攻击。

升级

和其他武器不同，操虫棍有自己独有的升级系统，除了需要凑齐升级所需的素材外，玩家必须使用虫饵将猎虫的能力培养到一定程度才能升级武器。猎虫分为**パワー**、**スタミナ**、**スピード**和**ポイント**四个主要属性，其次还有火、水、冰、雷、龙五个次级属性。其中**ポイント**大家可以理解为猎虫的经验值，只要喂食虫饵便能增加该项数值，另外三项数值需要玩家有针对性地喂食才能增加。注意部分虫饵在增加某项数值的同时会削减另一项数值，喂食时最好考虑清楚猎虫的进化路线和要求的能力值，免得浪费虫饵。

值得一提的是，猎虫有自己的固有属性，喂食和猎虫相同属性的虫饵能大幅提升**ポイント**数值。

高低差战心得

操虫棍因为自带独有的跳跃动作，因此高低差地形并不会对使用操虫棍的猎人造成太大的影响，即使处于低处，玩家完全可以利用撑杆跳直接发动跳跃攻击，形成乘骑判定。但需要注意的是，由于起跳后达到最高处再到攻击敌人，这期间所需的时间比较长，不像直接从高处下落攻击那样利落，这期间怪物可能会做出意想不到的攻击，因此这就要求玩家在发动跳跃攻击前要对怪物的动作进行预判，不要冒险强行骑乘，否则经常会在半空就被打飞。

斩击斧

心得

斩击斧的最大特征为有斧和剑两种模式，两种模式的招式动作以及性能有着根本的区别，完全可以说是两种独立的武器。斧模式攻击距离长，拔刀状态下也能较灵活地行动，缺点是攻击频率较低，一般的立回以这个模式为主。当遇到攻击机会时，则可通过变形斩切换成剑模式，此模式虽然行动缓慢，但攻击频率高，且不会弹刀，适合在怪物倒地和中陷阱时等长时间的硬直时进行输出，另外招式还能发动装填瓶的效果以及使用大威力的属性解放刺两个好处。不过要注意的是剑模式并不是无限制使用的，剑模式的招式会消耗耐力槽下方的斩击槽，斩击槽空了后则会强制变回斧模式。斩击槽除了在斧模式下随时间经过徐徐恢复外，还能在其显示“RELOAD”字样时按 R 键手动恢复。



本作中斩击斧的两种模式的连携都有了新的派生，其中斧模式是接在左右摆斩后的终结技，威力很高，适合在左右摆斩将耐力槽耗完后使用以求最大伤害，而且之后还能接变形斩继续输出；剑模式是派生自横斩的 2 连斩，是本作剑模式连招中重要的伤害来源。

高低差战心得

高低差战对于斩击斧来说基本不成问题，两个模式都有对应使用的招式。斧模式对高有纵斩、捞斩和左右摆斩，对下纵斩游刃有余，除此之外还有横斩和变形斩。剑模式就更不用说了，除了横斩外，其他的几招的上下斩击幅度都很宽，对上对下皆可。本作为两种模式都增加了相应的跳跃攻击，其中斩击斧的攻击力较高，如果追求高伤害的情况下一般用斧模式起手，另外两种模式在跳跃中都能使用变形斩和属性解放刺。

蓄能斧

心得

蓄能斧和斩击斧一样也分为剑和斧两种模式，不过模式的使用上却和斩击斧相反，蓄能斧比较灵活的是剑模式，此模式类似片手剑，擅长立回并能使用盾牌抵挡怪物的攻击。另外剑模式还有一个非常重要的作用就是能积攒剑击能量，供斧形态使用。使用蓄能斧时角色耐力槽下方会有 5 个瓶子，当用剑模式持续攻击怪物，瓶子周围就会发光，这就代表产生能量了，此时通过 R+A 的蓄能行动将能量保存下来，黄色光时能保存 3 个瓶子的能量，红色光时则能保存满 5 个瓶子。不过要注意瓶子变为红色后如果不蓄能继续进行攻击的话武器会过热，瓶子右侧会出现“CHARGE”字样提示玩家蓄能，同时攻击会弹刀（和斩味无关），过热只要进行蓄能行动就能解除，所以最好能养成一有能量就蓄能的习惯，但切记不可无能量时蓄能，这只会造成无谓的硬直。



斧模式可以看做是斩击斧的斧模式的慢速版，这个模式的特点是能使用剑模式累积下来的能量释

放必杀技属性解放斩，瞬间给予怪物极大的伤害。属性解放斩根据蓄能斧使用的瓶种类而定，一共有两种，一种是榴弹瓶，给予固定伤害的同时还能累积晕眩值，连续攻击怪物的头部可让其陷入眩晕状态。另一种是强属性瓶，在攻击的同时还会附加和武器相同属性的附加伤害，能针对怪物的弱点属性进行有效打击。

高低差战心得

类似片手剑的剑模式虽然比片手剑的攻击范围要长一些，但对于高台和斜坡随处可见的本作，遇到高低差幅度大的地形还是应该以攻击范围优秀的斧模式为主。斧模式的几招都和斩击斧的斧模式相似，有叩击、纵斩和捞斩就能应对各种高低差地形。跳跃攻击和斩击斧的一样，有共通的跳跃攻击和专用跳跃变形斩，并且两种模式都有办法从跳跃攻击派生到大威力的属性解放斩，就算乘骑不成功，落地接上属性解放斩也是一次非常有效率的攻击。

轻弩

心得

作为远程武器的入门级武器，轻弩有易上手，射速快的特点。不过有得必有失，轻弩的射程和威力比重弩逊色不少，在战场上轻弩手一般扮演让怪物进入异常状态的支援角色。新增的跳跃攻击极大地改变了轻弩的装填动作，在跳跃过程中按X，猎人会在下落的同时装填弹药，平时建议大家优先选择在高台处进行射击，一旦怪物爬墙追击就果断跳下平台，还能顺便装填弹药，一举两得。此外，因为轻弩的安全性，对自己操作有信心的玩家



可以依靠开启“火事场力2”来弥补输出方面的不足。此外，团队战中让轻弩手打异常状态非常不错，一把支持速射麻痹、毒的轻弩能有效牵制住怪物，给团队制造输出机会。

高低差战心得

别看轻弩是远程武器，高低差对于轻弩来说反而是一个优势，进入战场后推荐大家优先爬上高台对付敌人，一旦怪物针对自身发动攻击就请果断跳下平台，并在途中使用下落攻击装填弹药。需要注意的是，在装填完成后角色会进入硬直，这个硬直是可以使用翻滚取消的。

重弩

高低差战心得



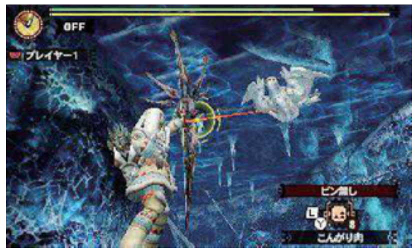
和之前的作品一样，重弩属于极端性武器，拥有超高的火力和持续性输出能力的同时，也具备安全性低的特点，一旦被怪物盯上很难全身而退，在单人游戏时难以发挥自身实力，不推荐在多人游戏外的场合使用。重弩的中心思路在于利用大威力的子弹一次性对怪物的弱点部位进行重点打击，由于所使用的弹种往往都需要玩家自己合成，因此重弩会以极为恐怖的速度消耗你的库存资源，但其优秀的火力和超远的射程还是让它在和古龙种的战斗中占有一席之地。麒麟、豪山龙、黑龙等怪物使用重弩讨伐可以达到事半功倍的效果，属于中后期才能搬出来使用的武器。

高低差战心得

和轻弩一样，重弩同样可以使用高台战术，不过因为重弩在持武状态下移动速度慢，离开高台的时候最好根据现场局势判断是否要使用跳跃装填，否则在装填过程中容易遭到怪物的追击。值得一提的是，当队伍中有使用操虫棍的猎人时重弩也是远程爱好者的一个绝佳选择，在队友乘骑怪物时请不要犹豫，使用蹲射提供火力支援吧。

弓

心得



弓箭最大的优势在于不用弹药的支持就能发动攻击，想要用弓打出高伤害，除了必须掌握“盲射”这一技巧（不瞄准命中敌人的要害部位），还要掌握最佳射击距离和曲射/刚射，也就是充分掌握独有的箭种系统与曲射/刚射系统。弓箭在本作中增加了刚射这一项输出技能，并把弓分为曲射弓和刚射弓两种类型，其中曲射分为爆炸型、放射型和集中型三种，刚射则只有一种，在普通射击之后再次射击便能发动威力不俗的刚射，但相对会消耗掉不少体力，同时会让猎人自身陷入较长时间的硬直，此时很容易遭到怪物的攻击。需要注意的是，刚射射出的箭种为当前蓄力的下一阶段，例如一把弓LV2的箭种是扩散；LV3是连射，在不蓄力的情况下使用的刚射为蓄力第二阶段的扩散，蓄力到LV2后使用的刚射为蓄力第三阶段的连射。

每把弓所拥有的箭种与曲射都是先天固定的，不能通过人为手段改变，在游戏中可以在武器信息处查看。拉弓后弓箭会进入蓄力阶段，每个蓄力阶段所使用的箭种各不一样。曲射攻击怪物头部可夺取怪物的耐力并积蓄眩晕值，由于射击时角色要朝高空放箭，从箭射出到落地大约会经过2秒的时间，因此不计算好怪物行动的提前量，曲射很难准确命中目标。此外，贯通、扩散和连射三种箭除了效果不一外，最佳射击距离也有所差异，如果角色离怪物太近或太远，射出的箭威力都会有所改变。

高低差战心得

由于本作引入了高低差系统，使得本作的战斗地图变得复杂不少，最直接的改变便是狭窄的地形变多，加上本作的不少怪物均拥有飞檐走壁的能力，轻轻松松便能从地图这端飞到另一端，高台战术算是彻底作废，这对需要在中距离作战的弓来说十分不利。特别是在遗迹平原6、7区这类高低差特别明显的区域作战，弓箭可以说是欲哭无泪——站在高台上嘛，不好瞄准，怪物也随时会扑过来；站在下面和怪物正面对决又十分危险，一头感染狂龙病毒的轰龙分分钟便能将近战猎人送上猫车，更别提防御力偏低的远程猎人了。总得来说，本作的弓箭非常吃地形，一旦进入地形较复杂的区域便要优先考虑自身的安全问题，导致战斗力大减，不过在宽敞的战斗区域中，配合曲射/刚射能安逸地进行输出，特别是在对付迅龙、凯龙这些怪物时，一把贯通/连射弓可以大大加快狩猎效率。

武器派生表

片手剑

ハンターナイフ系

武器名	性能
ハンターナイフ	攻击力 84
├ハンターナイフ改	攻击力 98
│├ソルジャーダガー	攻击力 112
││└コマンドダガー	攻击力 140
││ ├デッドリーナイフ	攻击力 154
││ │├デッドリーナイフ改	攻击力 168
││ ││└マサカナイフ	攻击力 196、(毒 200)
││ ││ └ケッツァナイフ	攻击力 210、(毒 270)
││ ││ └レベリオルナイフ	攻击力 238、(毒 350)
││ │└アンクofチェッカー	攻击力 168、龙 120
││ │ └アンクofサーチャー	攻击力 182、龙 150
││ │ └アンクofシーカー	攻击力 196、龙 220
││ │ └THEディテクター	攻击力 252、龙 260
││ └プリンセスレイピア	攻击力 168、毒 100
││ └クイーンレイピア	攻击力 182、毒 130
││ └クイーンローズ	攻击力 210、毒 200
││ └ロイヤルローズ	攻击力 252、毒 260
│└ドスバイトダガー	攻击力 154
│ └ドスバイトダガー改	攻击力 168
│ ├ドスファングダガー	攻击力 196
│ │└ドスファングダガー改	攻击力 224、睡眠 120
│ │ ├ドスラッシュダガー	攻击力 238、睡眠 190
│ │ ├ハイドラバイト	攻击力 224、毒 140
│ │ └スパイクサークル	攻击力 238、麻痹 140
│ │ └パラスパイクサークル	攻击力 252、麻痹 150
│ └王剑シツライ	攻击力 196、雷 120
│ └王牙剑【折雷】	攻击力 224、雷 160
│ ├狱剑リュウリン	攻击力 224、龙 350
│ └ラギアソード	攻击力 252、雷 180
│ └ハイラギアソード	攻击力 280、雷 270
└ハンターカリンガ	攻击力 112
└アサシンカリンガ	攻击力 126
├ヴァイパーバイト	攻击力 140、麻痹 100
│└ヴァイパーバイト改	攻击力 154、麻痹 120
│ └デスパライズ	攻击力 182、麻痹 150
│ └ア・ジダハーカ	攻击力 196、麻痹 220
│ └アジダル・ハーカス	攻击力 224、麻痹 240
└ポイズンタバルジン	攻击力 140、毒 180
├ポイズンタバルジン改	攻击力 154、毒 250
│├アッパータバルジン	攻击力 182、毒 350
││└デッドリィタバルジン	攻击力 196、毒 500
│└ライトニングペイン	攻击力 196、雷 270
│ └雷神剑インドラ	攻击力 224、雷 400
└バーンエッジ	攻击力 196、火 100
├バーンエッジ改	攻击力 238、火 120
│└イフリートマロウ	攻击力 266、火 150
│ └ゴールドマロウ	攻击力 280、火 200
└ディオスエッジ	攻击力 196、爆破 150
└ディオスエッジ改	攻击力 210、爆破 180
└爆碎の裂剑	攻击力 238、爆破 220

ボーンククリ系

武器名	性能
ボーンククリ	攻击力 112
└ボーンククリ改	攻击力 126
├チーフククリ	攻击力 140
│└シャードカッター	攻击力 168、冰 100
│ ├シャードカッター改	攻击力 196、冰 120
│ │└シャードフィンソード	攻击力 238、冰 180
│ │ └エクスシャープフィン	攻击力 252、冰 210
│ └レックスクロウ	攻击力 210
│ └轰剑【虎眼】	攻击力 252
│ └カーサスクロウ	攻击力 266、(爆破 80)
│ └冲剑【虎啸】	攻击力 280、(爆破 150)
└星纹の剑盾	攻击力 140
└スターアームズ	攻击力 154、防＋15
├スターグラディウス	攻击力 168、防＋20
│├十字纹の剑盾?	攻击力 182、水 120
││└スペリオルクロス	攻击力 238、水 180
││ └两圣十字グラディアト	攻击力 252、水 210

ボーンククリ系

武器名	性能
│└フレイムサイフォス	攻击力 210、火 180
│ └フレイムサイフォス改?	攻击力 252、火 200
│ └豪剑アグニ	攻击力 294、火 300
└スケイルソード	攻击力 140、眠 100
└スケイルソード改	攻击力 154、眠 130
└ブラッドスケルソード	攻击力 182、眠 160
└ブラッディネルソード	攻击力 224、眠 180

タスクギア系

武器名	性能
タスクギア	攻击力 168、(冰 320)
└クラニウムラス	攻击力 182、(冰 400)

ルドロスネイル系

武器名	性能
ルドロスネイル	攻击力 140、水 150
└ロアルクロウ	攻击力 154、水 200
└オデッセイ	攻击力 210、(水 230)
└オデッセイブレイド	攻击力 238、(水 380)

ねこ? ぱんち系

武器名	性能
ねこ? ぱんち	攻击力 98、麻痹 200
└ねこ? ぱんち改	攻击力 112、麻痹 220
└にゃんにゃんぼう	攻击力 126、麻痹 280

ガノフィンスパイク系

武器名	性能
ガノフィンスパイク	攻击力 140、眠 150
└ガノフィンスパイク改	攻击力 168、眠 180
└ハイガノススパイク	攻击力 210、眠 250

武者备え系

武器名	性能
武者备え	攻击力 168、水 300
└豪剑【天羽々斩】	攻击力 196、水 470

EX武者备え系

武器名	性能
EX武者备え	攻击力 182、(水 220)
└EX豪剑【天羽々斩】	攻击力 224、(水 450)

紫电系

武器名	性能
紫电	攻击力 140、雷 350
└雷神剑キリン	攻击力 182、雷 480

冰神剑キリン系

武器名	性能
冰神剑キリン	攻击力 196、冰 450

裂き爪と刚皮の盾系

武器名	性能
裂き爪と刚皮の盾	攻击力 308、(麻痹 90)
└二律背反の矛盾カイト	攻击力 336、(麻痹 120)

ヒーローブレイド系

武器名	性能
ヒーローブレイド	攻击力 210、(爆破 120)
└マスターブレイド	攻击力 224、(爆破 230)

黑龙剑系

武器名	性能
黑龙剑	攻击力 280、龙 200

凄くさびた片手剑系

武器名	性能
凄くさびた片手剑	攻击力 112
└さびた片手剑	攻击力 126
├封龙剑【绝一门】	攻击力 126、龙 420
│└封龙剑【怨绝一门】	攻击力 168、龙 520
└钢冰剑	攻击力 252、冰 220
└エストレモ=ダオラ	攻击力 266、冰 260

凄く风化した片手剑系

武器名	性能
凄く风化した片手剑	攻击力 98
└风化した片手剑	攻击力 112
└祀导器【一门外】	攻击力 140、龙 600

双剑

ツインダガー系

武器名	性能
ツインダガー	攻击力 84
└ツインダガー改	攻击力 98
├デュエルツインダガー	攻击力 112
│├デュアルトマホーク	攻击力 140
││├デュアルトマホーク改	攻击力 154
│││├デュアルハーケン	攻击力 182
││││└ハリケーン	攻击力 196、(冰 220)
││││ └サイクロン	攻击力 210、(冰 260)
│││└レックスライサー	攻击力 196
│││ └轰爪【虎血】	攻击力 238
│││ └カーサスライサー	攻击力 252、(爆破 80)
│││ └冲爪【虎豹】	攻击力 266、(爆破 100)
││└クーラーダガー	攻击力 126、冰 150
││ └クーラーダガー改	攻击力 140、冰 220
││ └アイシクルダガー	攻击力 154、冰 300
││ └フローズン＝デス	攻击力 182、冰 350
│└インセクトオーダー	攻击力 140
│ ├インセクトオーダー改	攻击力 168
│ │└インセクトスライサー	攻击力 182、(麻痹 80)
│ │ └インセクトアラート	攻击力 224、(麻痹 120)
│ └オーダーレイピア	攻击力 140、水 80
│ └ホーリーセーバー	攻击力 154、水 120
│ └ギルドナイトセーバー	攻击力 168、水 180
│ └マスターセーバー	攻击力 182、水 200
└ジャギットショテル	攻击力 126
└リーデルショテル	攻击力 154
├クロウofリッパー	攻击力 168、龙 100
│└クロウofハンガー	攻击力 182、龙 140
│ └クロウofキャリアー	攻击力 196、龙 180
│ └THEアポストル	攻击力 224、龙 200
└ジョーズクリーパー	攻击力 168、冰 80、水 40
└ジョーズクリーパー改	攻击力 182、冰 120、水 80
└クールクリーパー	攻击力 196、冰 180、水 140
└フローズンクリーパー	攻击力 210、冰 260、水 220

ボーンシックル系

武器名	性能
ボーンシックル	攻击力 112
└ボーンシックル改	攻击力 126
├チーフシックル	攻击力 140
│└デュアルタバルジン	攻击力 140、毒 100
│ └デュアルタバルジン改	攻击力 154、毒 130
│ │├ツヴァイタバルジン	攻击力 168、毒 180
│ ││└フェイタルポイズン	攻击力 196、毒 200
│ ││ └モータルポイズン	攻击力 224、毒 280
│ ││ └双剑オオナズチ	攻击力 238、毒 350
│ │└ツインフレイム	攻击力 182、火 120
│ │ └ツインハイフレイム	攻击力 196、火 140
│ │ └双剑リュウノツガイ	攻击力 210、火 170
│ │ └ゲキリュウノツガイ	攻击力 266、火 200
│ └ピンクボンボン	攻击力 182
│ └ファンキーボンボン	攻击力 196
│ └ジャングルボンボン	攻击力 210、(眠 100)
│ └エバーグリーン	攻击力 238、(眠 120)
├ツイストルクル	攻击力 126、水 80
│├ヘリカルトルクル	攻击力 154、水 120
││└エンドミルトルク	攻击力 168、水 150
││ └ラセンエッジ	攻击力 182、水 210
││ └旋坏ジャイロエッジ	攻击力 210、水 260
│├スノウツインズ	攻击力 154、冰 100
││└スノウジェミニ	攻击力 168、冰 120
││ └ウルクスアンドゥ	攻击力 196、冰 220
││ └ウルクスアルマス	攻击力 210、冰 240
│└ツインチェーンソー	攻击力 140、雷 80

ボーンシックル系

武器名	性能
│ └王双刃ハタタカミ	攻击力 196、雷 140
│ └王牙双刃【土雷】	攻击力 210、雷 180
│ ├雷双刃ツインクルス	攻击力 238、雷 240
│ └狱双刃リュウソウ	攻击力 252、雷 300、龙 280
└ランポスクロウズ	攻击力 140
├ハイランポスクロウズ	攻击力 154
│└テッセン【乌】	攻击力 182
│ └テッセン【狼】	攻击力 196、(毒 180)
│ └テッセン【凶】	攻击力 224、(毒 220)
└クックツインズ	攻击力 140、火 70
└クックツインズ改	攻击力 154、火 190
├双刃イャンクック	攻击力 182、火 240
└ディオスライサー	攻击力 210、爆破 120
└ディオスライサー改	攻击力 224、爆破 150
└爆碎の双刃	攻击力 238、爆破 200

双龙剑系

武器名	性能
双龙剑	攻击力 182、龙 220
└双龙剑【极】	攻击力 224、龙 280
└双龙剑【极冲】	攻击力 238、龙 320

アイル—君メラル—君系

武器名	性能
アイル—君メラル—君	攻击力 112、麻痹 150
└アイル—様メラル—様	攻击力 126、麻痹 200

ガノカットラス系

武器名	性能
ガノカットラス	攻击力 154、水 120
└ガノマスマチエーテ	攻击力 182、水 200
└スラスヴエルデン	攻击力 196、水 250、眠 180
└ヴァッサーヴェルデン	攻击力 210、水 320、眠 220

食いしん坊セット系

武器名	性能
食いしん坊セット	攻击力 126
└シエロツール	攻击力 168、(火 400)

メルトウォーリア系

武器名	性能
メルトウォーリア	攻击力 266、火 280、毒 150
└メルトブレイヴァー	攻击力 280、火 320、毒 170

愤怒の双刃系

武器名	性能
愤怒の双刃	攻击力 224、(龙 100)
└ラースプレデター	攻击力 238、(龙 150)
└业双刃ベガモラルタ	攻击力 252、(龙 200)

迅雷系

武器名	性能
迅雷	攻击力 140、雷 280
└双雷剑キリン	攻击力 168、雷 340

黑棘を束ねし刃系

武器名	性能
黑棘を束ねし刃	攻击力 294、(麻痹 60)
└森罗万象を裂くグルカ	攻击力 322、(麻痹 80)

霸爪アムルカムトルム系

武器名	性能
霸爪アムルカムトルム	攻击力 322

祭囃子 叫雹ノ调系

武器名	性能
祭囃子 叫雹ノ调	攻击力 196、冰 400、麻痹 220

凄く风化した双剑系

武器名	性能
凄く风化した双剑	攻击力 98
└风化した双剑	攻击力 112
├封龙剑【超绝一门】	攻击力 126、龙 420
└ツインネイル	攻击力 196、冰 400、爆破 160
└冰炎剑ヴィルマフレア	攻击力 210、冰 450、爆破 180

海贼Jエッジ系

武器名	性能
海贼Jエッジ	攻击力 196、(火 100)
└大海贼Jエッジ	攻击力 238、(火 180)

大剑

アイアンソード系

武器名	性能
アイアンソード	攻击力 288
└アイアンソード改	攻击力 336
├バスターソード	攻击力 384
│├バスターソード改	攻击力 480
││├ブレイズブレイド	攻击力 528、防＋10
│││└ブレイズブレイド改	攻击力 624、防＋15
│││ ├アッパーブレイズ	攻击力 720、(火 250)
│││ │└マスターブレイズ	攻击力 768、(火 380)
│││ └クロームレイザー	攻击力 720、毒 300
│││ └クロームデスレイザー	攻击力 768、毒 380
││└フルミナントソード	攻击力 528、雷 250
││ └フルミナントブレイド	攻击力 720、雷 350
││ └フルフルミナント	攻击力 816、雷 450
│└武骨包丁	攻击力 624
│ ├武骨包丁【舟行】	攻击力 720
│ │└虾蟆の大包丁	攻击力 864、(水 200)
│ │ └虾蟆の大包丁【荒砥】	攻击力 912、(水 270)
│ └ブラスウォル	攻击力 768、防＋20
│ └グレンウォル	攻击力 960、(火 150)
│ └クラッグクリフ	攻击力 1008、(火 370)
└荒くれの大剑	攻击力 480、
├族长の大剑	攻击力 528、
│├プライドofシャドウ	攻击力 576、龙 150
││└プライドofダーク	攻击力 624、龙 200
││ └プライドofドウーム	攻击力 672、龙 220
││ └THEアポカリプス	攻击力 768、龙 250
│└王大剑フウライ	攻击力 672、雷 120
│ └王牙大剑【黑雷】	攻击力 768、雷 220
│ ├狱大剑リュウカク	攻击力 816、龙 440
│ └鬼金棒	攻击力 864、雷 240
│ └大鬼金棒	攻击力 912、雷 260
└ドロスボーンソード	攻击力 480、水 230
└ドロスボーンソード改	攻击力 528、水 300
└カタラクトソード	攻击力 720、水 340
└カタラクトブレイド	攻击力 816、水 480

ボーンブレイド系

武器名	性能
ボーンブレイド	攻击力 384
└ボーンブレイド改	攻击力 432
└アギト	攻击力 480
├オオアギト	攻击力 528
│├ゴーレムブレイド	攻击力 576
││└ティガノアギト	攻击力 672
││ ├轰大剑【王虎】	攻击力 864
││ │└カーサスブレイド	攻击力 912、(爆破 250)
││ │ └冲大剑【赤威】	攻击力 960、(爆破 300)
││ └ディオスブレイド	攻击力 720、爆破 180
││ └ディオスブレイド改	攻击力 768、爆破 230
││ └爆碎の大剑	攻击力 864、爆破 280
│└ヴァルキリーブレイド	攻击力 576、毒 150
│ ├ジークリンデ	攻击力 672、毒 180
│ │└ティタルニア	攻击力 816、毒 200
│ │ └ブラッシュデイム	攻击力 864、毒 360
│ │ └オベリオン	攻击力 864、(火 480)
│ └レッドウィング	攻击力 672、火 150
│ └炎剑リオレウス	攻击力 720、火 200
│ └焰剑リオレウス	攻击力 768、火 420
│ ├辉剑リオレウス	攻击力 912、火 500
│ └煌剑リオレウス	攻击力 816、火 320
└ザッシュソード	攻击力 480、水 250
├ザッシュソード改	攻击力 576、水 420
│└ザッシュブレイド	攻击力 624、水 540
│ └ザザッシュブレイド	攻击力 720、水 680
└ブロードブレイド	攻击力 528
└ブロードブレイダー	攻击力 576
└スキュラブレイダー	攻击力 624、(眠 300)
└スキュラルシャーバー	攻击力 672、(眠 350)

蛇剑【大蛇】系

武器名	性能
蛇剑【大蛇】	攻击力 480
├蛇剑【大蛇】改	攻击力 528
│└蛇剑【毒牙】	攻击力 576、毒 450
│ └蛇剑【毒蛾】	攻击力 672、毒 550
│ └蛇剑【毒蛇】	攻击力 720、毒 700

蛇剑【大蛇】系

武器名	性能
└ザンシュトウ【雏】	攻击力 528、火 180
└ザンシュトウ【军鸡】	攻击力 576、火 220
├セイリュウトウ【乌】	攻击力 672
│└セイリュウトウ【狼】	攻击力 768、(毒 450)
│ └セイリュウトウ【凶】	攻击力 816、(毒 600)
└ヒドウンブレイズ	攻击力 576
└暗夜剑【宵暗】	攻击力 768、(麻痹 300)

ヴォルガベル系

武器名	性能
ヴォルガベル	攻击力 672、(爆破 150)
└ヴォルガンツァー	攻击力 768、(爆破 250)

水剑ガノトトス系

武器名	性能
水剑ガノトトス	攻击力 576、水 150
└水剑ガノトトス改	攻击力 672、水 220
└苍剑ガノトトス	攻击力 768、水 250
└苍刃剑ガノトトス	攻击力 864、水 320

ベルセルクソード系

武器名	性能
ベルセルクソード	攻击力 816、龙 50
└アングイッシュ	攻击力 864、龙 90
└业剑グルンディング	攻击力 912、龙 130

レイトウマグロ系

武器名	性能
レイトウマグロ	攻击力 480、冰 350
└レイトウ本マグロ	攻击力 672、冰 500

召雷剑【麒麟】系

武器名	性能
召雷剑【麒麟】	攻击力 624、雷 500
└召雷剑【麒麟王】	攻击力 768、雷 620

暴雪剑【麒麟帝】系

武器名	性能
暴雪剑【麒麟帝】	攻击力 672、冰 600

ミラブレイド系

武器名	性能
ミラブレイド	攻击力 864、龙 300

大振りな剑鳞の欠片系

武器名	性能
大振りな剑鳞の欠片	攻击力 912、(麻痹 120)
└铠袖一触に断つダイト	攻击力 1008、(麻痹 240)

凄くさびた大剑系

武器名	性能
凄くさびた大剑	攻击力 240
└さびた大剑	攻击力 288
├エンシェントプレート	攻击力 480、龙 450
│└エルダーモニュメント	攻击力 672、龙 480
└钢冰大剑	攻击力 768、冰 320
└ダオラ=デグニダル	攻击力 864、冰 470

凄く风化した大剑系

武器名	性能
凄く风化した大剑	攻击力 240
└风化した大剑	攻击力 384
├エピタフプレート	攻击力 720、龙 550
└テスカブレイド	攻击力 816、爆破 380
└キングテスカブレイド	攻击力 864、爆破 450

ホウマノツルギ系

武器名	性能
ホウマノツルギ	攻击力 480、雷 280
└テンマノツルギ	攻击力 672、雷 650

真 轰断剑 系

武器名	性能
真 轰断剑	攻击力 576
└天地 轰断剑	攻击力 912、(麻痹 100)

霸剑エムカムトルム系

武器名	性能
霸剑エムカムトルム	攻击力 1104

太刀

铁刀系

武器名	性能
铁刀	攻击力 198
└铁刀【楔】	攻击力 231
└铁刀【神乐】	攻击力 264
├斩破刀	攻击力 330、雷 100
│├鬼斩破	攻击力 396、雷 120
││└鬼哭斩破刀	攻击力 462、雷 200
││└鬼哭斩破刀 真打	攻击力 495、雷 230
│└スティールofファクト	攻击力 396、龙 100
│└スティールofロウ	攻击力 429、龙 150
│└スティールofジャッジ	攻击力 462、龙 180
│└THEジャスティス	攻击力 528、龙 230
├冰刃	攻击力 297、冰 150
│└冰刃改	攻击力 396、冰 180
│└冰刃【雪花】	攻击力 462、冰 220
│└冰刃【雪月花】	攻击力 495、冰 290
└锯斩り匕首	攻击力 429
└锯斩り匕首【无铭】	攻击力 462
└锯斩り匕首【直参】	攻击力 528
│├鬼虾蟆の怀刀	攻击力 594、(冰 100)
││└鬼虾蟆の怀刀【大业】	攻击力 627、(冰 120)
│└ガーディアンソード	攻击力 495、(水 200)
│└インペリアルソード	攻击力 528、(水 260)
└飞龙刀【红叶】	攻击力 429、火 200
├飞龙刀【朱】	攻击力 462、火 300
│└飞龙刀【枫】	攻击力 495、火 350
│├飞龙刀【银】	攻击力 561、火 460
│└飞龙刀【焰二重】	攻击力 594、火 160
└ディオスソード	攻击力 495、爆破 150
└ディオスソード改	攻击力 528、爆破 200
└爆碎の大刀	攻击力 594、爆破 240

骨系

武器名	性能
骨	攻击力 231
└大骨	攻击力 264
└骨刀【犬牙】	攻击力 297
├骨刀【豺牙】	攻击力 330
│├骨刀【狛牙】	攻击力 396
││├一虎刀	攻击力 495
│││├一虎刀【饿刃】	攻击力 561
││││└吼虎刀【饿咬】	攻击力 594、(爆破 220)
││││└冲虎刀【饿突】	攻击力 627、(爆破 280)
│││└ディオスソード	攻击力 495、爆破 150
│││└ディオスソード改	攻击力 528、爆破 200
│││└爆碎の大刀	攻击力 594、爆破 240
││└王刀ライキリ	攻击力 429、雷 170
││└王刀ライキリ改	攻击力 495、雷 340
││├王牙刀【伏雷】	攻击力 528、雷 440
││└狱刀リュウコツ	攻击力 561、龙 360
│└コイルドネイル	攻击力 363、麻痹 120
│└コイルドネイル改	攻击力 429、麻痹 200
│└コイルドサーベル	攻击力 495、麻痹 220
│└パラコイルドサーベル	攻击力 528、麻痹 250
└シャルトウ	攻击力 297、水 150
├シャルトウラ	攻击力 330、水 200
│├シャルトウラ改	攻击力 363、水 300
││└シャルクルトウラ	攻击力 396、水 350
││└シャルドバラダバル	攻击力 429、水 450
│└ダイトウ【乌】	攻击力 429、毒 120
│└ダイトウ【狼】	攻击力 462、毒 180
│├ダイトウ【凶】	攻击力 561、毒 270
│└鬼刹刀	攻击力 594、雷 220
│└大鬼刹刀	攻击力 627、雷 330
└クライブラッド	攻击力 330、眠 100
└クライブラッド改	攻击力 363、眠 200
└アリストブラッド	攻击力 396、眠 240
└ハイオプティマス	攻击力 429、眠 270

ウインドイーター系

武器名	性能
ウインドイーター	攻击力 429、(火 280)
└ノトス	攻击力 462、(火 500)

南蛮刀系

武器名	性能
南蛮刀	攻击力 462、水 300
└南蛮太刀【鲛斩】	攻击力 528、水 400

タチウオノタチ系

武器名	性能
タチウオノタチ	攻击力 297、水 150
└タチウオノタチ改	攻击力 330、水 360
└鲜刀ハクナギ	攻击力 429、水 540

成败刀系

武器名	性能
成败刀	攻击力 429、水 250
└豪刀【须佐能乎】	攻击力 462、水 550

EX成败刀系

武器名	性能
EX成败刀	攻击力 429、(水 200)
└EX豪刀【须佐能乎】	攻击力 495、(水 450)

クルーエルペイン系

武器名	性能
クルーエルペイン	攻击力 594、(龙 120)
└カラミティペイン	攻击力 627、(龙 140)
└业刀ダインスレイヴ	攻击力 660、(龙 160)

霸刀タンネカムトルム系

武器名	性能
霸刀タンネカムトルム	攻击力 726

尾刃を模す太刀系

武器名	性能
尾刃を模す太刀	攻击力 660、(麻痹 80)
└威风堂—に剃ぐジゲン	攻击力 693、(麻痹 140)

ミラドレパノン系

武器名	性能
ミラドレパノン	攻击力 495、龙 460

铁碎牙系

武器名	性能
铁碎牙	攻击力 429
└铁碎牙D	攻击力 528、(冰 240)

凄く风化した太刀系

武器名	性能
凄く风化した太刀	攻击力 231
└风化した太刀	攻击力 264
├オヴィリオン	攻击力 429、龙 580
└钢冰大刀	攻击力 528、冰 220
└ダオラ＝レイド	攻击力 561、冰 350

锤子

ウォーハンマー系

武器名	性能
ウォーハンマー	攻击力 312
└ウォーハンマー改	攻击力 364
├ウォーメイス	攻击力 416
│└アイアンストライク	攻击力 468
│├アイアンストライク改	攻击力 520
││├アイアンインパクト	攻击力 624
│││├クロガネ	攻击力 780
││││└鬼铁	攻击力 936
││││└テッケン	攻击力 1092、(雷 450)
│││└フローズンコア	攻击力 728、冰 100
│││└コキュートス	攻击力 780、冰 160
││└ガンハンマー	攻击力 572、火 150
││└デッドリボルバー	攻击力 676、火 180
││└正式采用机械锤	攻击力 728、火 200
││└バーニングノッカー	攻击力 832、火 240
│├フクロダタキ	攻击力 572、雷 250
││└フクロダタキ改	攻击力 624、雷 350
││└ブリードスパンク	攻击力 676、雷 480
││└ブリードパッシング	攻击力 780、雷 680
│└クラスターハンマー	攻击力 572、眠 100
│├クラスターハンマー改	攻击力 624、眠 140
││└ハイマルクラスター	攻击力 676、眠 220
││└マスタークラスター	攻击力 728、眠 260
│└王锤カミナリ	攻击力 728、雷 80
│└王牙锤【大雷】	攻击力 780、雷 140
│├狱锤リュウガク	攻击力 884、龙 360
│└怒发锤	攻击力 988、雷 150
│└怒发豪ダイラージャン	攻击力 1040、雷 280
└アクセルハンマー	攻击力 520
└ブーステッドハンマー	攻击力 572
├ニトロブーストハンマー	攻击力 624、水 120
│└フルスロットルメイス	攻击力 780、水 200
│└穿锤オーバークロック	攻击力 884、水 270
└パワーofグレア	攻击力 624、龙 120
└パワーofテラー	攻击力 676、龙 150
└パワーofエンミティ	攻击力 728、龙 180
└THEラグナロク	攻击力 832、龙 220

ボーンハンマー系

武器名	性能
ボーンハンマー	攻击力 416
└ボーンハンマー改	攻击力 468
└ロックボーン	攻击力 520
├ロックボーン改	攻击力 572
│├ヘヴィロックボーン	攻击力 624
││├ストライプストライク	攻击力 780
│││├轰锤【虎丸】	攻击力 832
│││└カーサストライク	攻击力 936、(爆破 100)
│││└冲锤【虎咳】	攻击力 988、(爆破 150)
││└ギガントハンマー	攻击力 780、防+10
││└タイタンハンマー	攻击力 832、防+15
││└グラヴィトンハンマー	攻击力 884、毒 170
││└ヴェノムクレイター	攻击力 936、毒 250
│└ファッティプッシュ	攻击力 624、冰 120
│└ファッティプッシュ改	攻击力 676、冰 200
│└ファッティプレス	攻击力 728、冰 390
│└ヘビープレッシャー	攻击力 780、冰 500
├ヴェノムモンスター	攻击力 520、毒 180
│└ヴェノムモンスター改	攻击力 572、毒 200
│├デスヴェノムハンマー	攻击力 624、毒 250
││└パープルメイス	攻击力 832、毒 350
││└毒槌【乌兜】	攻击力 936、毒 420
│└レッドビート	攻击力 676、火 150
│├火龙碎フラカン	攻击力 728、火 240
││├星碎きプロメテオル	攻击力 988、火 290
││└苍火锤フラカン	攻击力 780、火 480
│└ディオステイル	攻击力 676、爆破 150
│└ディオステイル改	攻击力 780、爆破 200
│└爆碎の破锤	攻击力 884、爆破 260
└クックピック	攻击力 520
├クックピック改	攻击力 572
│├クックザップ	攻击力 676
││└ダイナミックジョー	攻击力 728、(火 450)
││└バイオレンスジョー	攻击力 884、(火 650)
│└スイ【乌】	攻击力 572
│└スイ【狼】	攻击力 780、(毒 220)
│└スイ【凶】	攻击力 832、(毒 360)
└バサルブロウ	攻击力 676、防+10
└バサルバッシュ	攻击力 728、防+10
└オア＝ヘッド	攻击力 780、(眠 280)
└ジェム＝ヘッド	攻击力 832、(眠 320)

ハアムバド系

武器名	性能
ハアムバド	攻击力 416、毒 350
├プワコラアラ	攻击力 520、毒 400
│└ベネホワユン	攻击力 780、毒 520
└ドラグロハンマー	攻击力 676
└ドラグロハンマー改	攻击力 832、(麻痹 180)
├ボルボスクラム	攻击力 936、(麻痹 200)
└バインドバウンド	攻击力 676、麻痹 200
└甲锤ゴグマ	攻击力 780、麻痹 230

ガイアスプ系

武器名	性能
ガイアスプ	攻击力 624、(水 320)
└グレートガイアルク	攻击力 676、(觉醒 水 450)

しろねこスタンプ系

武器名	性能
しろねこスタンプ	攻击力 364、麻痹 200
└しろねこハンマー	攻击力 468、麻痹 220
└くろネコスタンプ	攻击力 520、麻痹 250
└くろねこハンマー	攻击力 572、麻痹 300

山权现系

武器名	性能
山权现	攻击力 624、水 350
└豪锤【栉名田】	攻击力 780、水 520

混沌の锤系

武器名	性能
混沌の锤	攻击力 884、(龙 100)
└カオスラッシュ	攻击力 936、(龙 120)
└业槌ダグザ	攻击力 988、(龙 150)

涡巻く骨の块锤系

武器名	性能
涡巻く骨の块锤	攻击力 1144、(爆破 130)
└七难八苦を砕くラグナ	攻击力 1196、(爆破 230)

ミラバスター系

武器名	性能
ミラバスター	攻击力 832、龙 520

凄くさびた锤系

武器名	性能
凄くさびた锤	攻击力 312
└さびた锤	攻击力 364
├ブレス コア	攻击力 624、龙 400
│ └ラヴァ コア	攻击力 676、龙 480
└テオ クラテル	攻击力 780、爆破 410
└テオ クラリア	攻击力 832、爆破 520

凄く风化した锤系

武器名	性能
凄く风化した锤	攻击力 364
└风化した锤	攻击力 416
├パルセイト コア	攻击力 780、龙 550
└钢冰棍	攻击力 884、冰 200
└コロサル＝ダオラ	攻击力 936、冰 280

狩猎笛

メタルバグパイプ系

武器名	性能
メタルバグパイプ	攻击力 312
└メタルバグパイプ改	攻击力 364
└グレートバグパイプ	攻击力 416
├ヘビィバグパイプ	攻击力 520
│├ヘビィバグパイプ改	攻击力 572
││├フォルティッシモ	攻击力 624
│││└マスターバグパイプ	攻击力 728、(冰 250)
│││ └スフォルツアンド	攻击力 780、(冰 320)
││└サウンド ofクライ	攻击力 676、龙 180
││ └サウンド ofソロウ	攻击力 728、龙 200
││ └サウンド ofドウーム	攻击力 780、龙 250
││ └THEレクイエム	攻击力 884、龙 320
│└ヴァルキリコーダー	攻击力 624、火 150
│ └ヴァルキリコーダー改	攻击力 728、火 180
│ └クイーンリコーダー	攻击力 832、火 300
│ └ゴルトリコーダー	攻击力 936、火 470
└ケチャルワッパ	攻击力 416、水 200
├ケチャルワッパ改	攻击力 468、水 220
│├ケチャルクルワッパ	攻击力 520、水 300
││└ケチャルジルバン	攻击力 624、水 400
││ └ケチャルハーレン	攻击力 728、水 460
│└王琴トドロキ	攻击力 676、雷 120
│ └王琴トドロキ改	攻击力 780、雷 200
│ ├王牙琴【鸣雷】	攻击力 832、雷 340
│ └狱琴リュウセイ	攻击力 884、龙 240
└アイスキュリン	攻击力 676、冰 150
└アイスエイジ	攻击力 728、冰 180
└フロストガリバー	攻击力 884、冰 220
└ジェネラルフロスト	攻击力 988、冰 380

ボーンホルン系

武器名	性能
ボーンホルン	攻击力 416
└ボーンホルン改	攻击力 468
├ハンターズホルン	攻击力 520
│├ハンターズホルン改	攻击力 572
││├ネイティブホルン	攻击力 624
│││└ストライプゴング	攻击力 728
│││ ├轰鼓【虎钟】	攻击力 832
│││ │└カーサスドラゴング	攻击力 936、(爆破 120)
│││ │ └冲鼓【叫虎】	攻击力 988、(爆破 280)
│││ └ディオスベル	攻击力 780、爆破 160
│││ └ディオスベル改	攻击力 832、爆破 270
│││ └爆碎の坏铃	攻击力 936、爆破 380
││└フルフルホルン	攻击力 520、雷 220
││ └フルフルフルート	攻击力 572、雷 280
││ └ブラッドホルン	攻击力 676、雷 320
││ └ブラッドフルート	攻击力 780、雷 420
│└ウォードラム	攻击力 520
│ ├ウォーボンゴ	攻击力 572
│ │└ウォーコンガ	攻击力 624
│ │ └ジャングルボンゴ	攻击力 780、(毒 280)
│ │ └ジャングルコンガ	攻击力 832、(毒 360)
│ └デンジャーコール	攻击力 572、麻痹 120
│ └デンジャーコール改	攻击力 624、麻痹 150
│ └ハザードコール	攻击力 780、麻痹 170
│ └バラハザードコール	攻击力 884、麻痹 200
└ランポスバルーン	攻击力 520
└ランポスバルーン改	攻击力 572
├シャミセン【鸟】	攻击力 624、毒 120
│└シャミセン【狼】	攻击力 728、毒 150
│ └シャミセン【凶】	攻击力 884、毒 180
└ガンズ＝ロック	攻击力 572、火 180
└ガンズ＝ロックII	攻击力 624、火 200
├ヴォルカニックロック	攻击力 728、火 400
└ビート＝ガンロック	攻击力 676、眠 200

セロヴィセロブラン系

武器名	性能
セロヴィセロブラン	攻击力 416、冰 250
└セロヴィウノブラン	攻击力 468、冰 280
└セロヴィドスブラン	攻击力 572、冰 550
└マギアチャーム	攻击力 676、冰 570

睨眼を宿す战曲器系

武器名	性能
睨眼を宿す战曲器	攻击力 1040、(麻痹 100)
└有顶天外に响くムジカ	攻击力 1196、(麻痹 120)

龙木ノ古笛系

武器名	性能
龙木ノ古笛	攻击力 676、麻痹 320

霸笛ハウカムトルム系

武器名	性能
霸笛ハウカムトルム	攻击力 1144

ミラメノス系

武器名	性能
ミラメノス	攻击力 780、龙 440

凄く风化した狩猎笛系

武器名	性能
凄く风化した狩猎笛	攻击力 364
└风化した狩猎笛	攻击力 416
└アヴニルオルゲール	攻击力 624、龙 660

银の匙系

武器名	性能
银の匙系	攻击力 832、(水 280)

长枪

アイアンランス系

武器名	性能
アイアンランス	攻击力 138
└アイアンランス改	攻击力 161
└ナイトランス	攻击力 184
├ナイトランス改	攻击力 230
│├ランパート	攻击力 253
││├ランパート改	攻击力 299
│││├バベル	攻击力 368、(火 220)
││││└エルダーバベル	攻击力 414、(火 280)
│││└ドリルランス	攻击力 299、雷 300
│││ └メガドリルランス	攻击力 322、雷 380
││└シールド ofアーネスト	攻击力 276、龙 200
││ └シールド ofヒート	攻击力 299、龙 220
││ └シールド ofレイジ	攻击力 322、龙 350
││ └THEガーディアン	攻击力 368、龙 440
│└ヴェノムランス	攻击力 299、毒 100
│ └ヴェノムスクウィード	攻击力 345、毒 120
│ ├豪枪グラビモス	攻击力 414、毒 250
│ │└黑枪グラビモス	攻击力 437、毒 270
│ └ブロスホーン	攻击力 414
│ └角枪ディアブロス	攻击力 529
│└フレグランス	攻击力 230、眠 120
│ └フレグランス改	攻击力 253、眠 200
│ └ダークスクウィード	攻击力 299、眠 230
│ └ダークネス	攻击力 345、眠 260

ボーンランス系

武器名	性能
ボーンランス	攻击力 184
└ボーンランス改	攻击力 207
└スパイクスピア	攻击力 230
├スパイクスピア改	攻击力 276
│├スパイクジャベリン	攻击力 299
││├ティガスティンガー	攻击力 322
│││├轰枪【独虎】	攻击力 414
││││└カーサスティンガー	攻击力 460、(爆破 80)
││││ └冲枪【虎穴】	攻击力 483、(爆破 100)
│││└ディオスティンガー	攻击力 345、爆破 170
│││ └ディオスティンガー改	攻击力 391、爆破 200
│││ └爆碎の豪枪	攻击力 414、爆破 280
││└レッドテイル	攻击力 299、火 180
││ └プロミネンスピラー	攻击力 368、火 220
││ ├ブループロミネンス	攻击力 391、火 370
││ └シルバープロミネンス	攻击力 460、火 290
│└スピンクロウラー	攻击力 276、麻痹 120
│ └スピンクロウラー改	攻击力 299、麻痹 160
│ └スピニングクロウラー	攻击力 368、麻痹 190
│ └パラスピンクロウラー	攻击力 414、麻痹 200
└ザクウンタ	攻击力 230、水 180
├ザクキーマ	攻击力 253、水 220
│├ザクキーマ改	攻击力 276、水 250
││└ザクスキラーマ	攻击力 322、水 320
││ ├ザクスシュラーマ	攻击力 345、水 400
││ └チャク ムルカ	攻击力 322、麻痹 230
││ └チャルク ムラーカ	攻击力 345、麻痹 270
│└王枪テンライ	攻击力 299、雷 200
│ └王牙枪【若雷】	攻击力 368、雷 240
│ ├狱枪リュウビ	攻击力 414、龙 350
│ └鬼枪ラージャン	攻击力 460、雷 250
│ └大鬼枪ラージャン	攻击力 506、雷 270
└ルカーニアソー	攻击力 253、冰 180
├ルカーニアソー改	攻击力 299、冰 200
│└オルカントルペード	攻击力 391、冰 220
│ └オルカントルペイダー	攻击力 414、冰 250
└ホウテンゲキ【鸟】	攻击力 276、毒 200
└ホウテンゲキ【狼】	攻击力 322、毒 220
└ホウテンゲキ【凶】	攻击力 391、毒 390

ブルークレーター系

武器名	性能
ブルークレーター	攻击力 345、(冰 200)
└ドウームクラウン	攻击力 391、(冰 300)

シャークプリンス系

武器名	性能
シャークプリンス	攻击力 184、水 420
└シャークキング	攻击力 276、水 700

アクアンスピア系

武器名	性能
アクアンスピア	攻击力 253、水 200
└ストリームスピア	攻击力 322、水 280
└エメラルドスピア	攻击力 368、水 310
└水尖枪トリシュラ	攻击力 414、水 350

悲哀の重枪系

武器名	性能
悲哀の重枪	攻击力 437、(龙 120)
└アトロシスタワー	攻击力 460、(龙 180)

雷枪【イカズチ】系

武器名	性能
雷枪【イカズチ】	攻击力 253、雷 400
└雷枪【タケミカヅチ】	攻击力 345、雷 560

集めし刚壳の枪系

武器名	性能
集めし刚壳の枪	攻击力 483、(麻痹 100)
└确乎不拔の不坏イジス	攻击力 529、(麻痹 120)

www.doolanda.com

黑龙枪系

武器名	性能
黑龙枪	攻击力 391、龙 470

凄くさびた枪系

武器名	性能
凄くさびた枪	攻击力 138
└さびた枪	攻击力 161
├アンドレイヤー	攻击力 230、龙 400
│└ハイアンドレイヤー	攻击力 299、龙 420
└钢冰枪	攻击力 368、冰 320
└テリオス=ダオラ	攻击力 391、冰 490

凄く风化した枪系

武器名	性能
凄く风化した枪	攻击力 184
└风化した枪	攻击力 207
├マテンロウ	攻击力 299、龙 680
└テオ=ハウル	攻击力 368、爆破 320
└テオ=ロア	攻击力 391、爆破 380

ブレインフォックス系

武器名	性能
ブレインフォックス	攻击力 230、火 100
└特搜队专用枪【白狐】	攻击力 345、火 370

铳枪

アイアンガンランス系

武器名	性能
アイアンガンランス	攻击力 138、通常 1
└アイアンガンランス改	攻击力 161、通常 1
└スティールガンランス	攻击力 207、通常 1
├讨伐队正式铳枪	攻击力 253、通常 1
│├近卫队正式铳枪	攻击力 276、通常 2
││├インペリアルガーダー	攻击力 299、通常 2
│││├ジェネラルパルド	攻击力 345、(火 300)、通常 2
││││└アドミラルパルド	攻击力 391、(火 500)、通常 3
│││└古代式回转铳枪	攻击力 345、(麻痹 150)、扩散 2
│││└古代式歼灭铳枪	攻击力 368、(麻痹 340)、扩散 3
││└レッドルーク	攻击力 299、火 150、放射 2
││├レッドルーク改	攻击力 322、火 200、放射 2
│││└クリムゾンルーク	攻击力 368、火 250、放射 2
│││└シルバールーク	攻击力 414、火 300、放射 3
│││└ガンチャリオット	攻击力 437、火 340、放射 3
││└ディオスガンランス	攻击力 345、爆破 180、放射 2
││└ディオスガンランス改	攻击力 368、爆破 220、放射 2
││└爆碎の铳枪	攻击力 414、爆破 320、放射 3
│└フルボルテージ	攻击力 253、雷 120、放射 1
│└フルジェネレート	攻击力 276、雷 230、放射 1
│└レッドジェネレーター	攻击力 322、雷 340、放射 2
│└ブラッディダイナモ	攻击力 345、雷 500、放射 3
└朱鬼铳枪	攻击力 299、通常 1
├朱鬼铳枪【破岩】	攻击力 322、通常 2
│├苍鬼铳枪炮	攻击力 368、通常 3
││└苍鬼铳枪炮【鬼痄】	攻击力 391、(水 230)、通常 4
│└ホワイトガンランス	攻击力 368、防+ 10、放射 2
│└ホワイトキャノン	攻击力 391、防+ 15 放射 3
└シーダイバー	攻击力 253、水 160、扩散 1
└シーダイバー改	攻击力 276、水 270、扩散 1
└ディープバスター	攻击力 322、水 350、扩散 2
└ディープガンバスター	攻击力 368、水 480、扩散 2

骨铳枪系

武器名	性能
骨铳枪	攻击力 184、通常 1
└大骨铳枪	攻击力 207、通常 1
└ジャギィガンランス	攻击力 230、放射 1
├ジャギィガンランス改	攻击力 253、放射 1
│├フーリガンランス	攻击力 276、放射 1
││├ティガバースト	攻击力 345、扩散 1
│││└轰铳枪【虎炮】	攻击力 368、、扩散 2
│││└カーサスバースト	攻击力 391、(爆破 150)、扩散 3
│││├冲铳枪【威迫】	攻击力 437、(爆破 200)、扩散 4
│││└鬼铳枪	攻击力 414、雷 220、扩散 4
│││└雷鬼铳枪ドラガン	攻击力 437、雷 330、扩散 4
││└アームofティラン	攻击力 276、龙 150、通常 2
││└アームofトリーズ	攻击力 299、龙 180、通常 2
││└アームofアロガン	攻击力 322、龙 300、通常 2
││└THEインパルス	攻击力 368、龙 400、通常 3
│└プリンセスバースト	攻击力 276、毒 170、通常 1
│├プリンセスバースト改	攻击力 322、毒 210、通常 2
││└オルトリンデ	攻击力 368、毒 260、通常 2
││└クイーンバースト	攻击力 414、毒 350、通常 3
│└王铳枪ゴウライ	攻击力 322、雷 70、通常 2
│└王铳枪ゴウライ改	攻击力 368、雷 110、通常 2
│├王牙铳枪【火雷】	攻击力 414、雷 180、通常 3
│└狱铳枪リュウケツ	攻击力 414、龙 260、扩散 3
└アベレージヒッター	攻击力 253、毒 250、放射 1
├グランドスラム	攻击力 276、毒 330、放射 1
│└ハードヒッター	攻击力 345、毒 390、放射 2
│└ビッグスラッガー	攻击力 368、毒 550、放射 3
├ウルクスキー	攻击力 253、冰 50、扩散 1
│└ウルクスレイ	攻击力 276、冰 140、扩散 1
│└ウルクストーム	攻击力 299、冰 220、扩散 2
│└ウルクスプロージョン	攻击力 345、冰 360、扩散 3
└シェルガンバード	攻击力 230、眠 100、放射 1
└シェルガンバード改	攻击力 253、眠 150、放射 1
└ノブリスガンバード	攻击力 299、眠 180、放射 2
└ロイヤルガンバード	攻击力 368、眠 200、放射 2

ペッコティピー系

武器名	性能
ペッコティピー	攻击力 184、火 200、通常 1
└ペッコティピー改	攻击力 207、火 300、通常 1
└フェザーガンランス	攻击力 299、眠 250、扩散 2
└ヒュプノキャノン	攻击力 345、眠 310、扩散 3

アイリューシカ系

武器名	性能
アイリューシカ	攻击力 207、麻痹 250、通常 2
└アイリューシカ改	攻击力 253、麻痹 300、通常 2
└福福アイリューシカ	攻击力 299、麻痹 420、通常 4

マリンフィッシャー系

武器名	性能
マリンフィッシャー	攻击力 253、水 100、放射 1
└ディープフィッシャー	攻击力 299、水 120、放射 2
└ディープオーシャン	攻击力 368、水 140、放射 2
└海王枪リヴァイアサン	攻击力 414、水 210、放射 3

灿一显现系

武器名	性能
灿一显现	攻击力 322、水 120、通常 2
└豪铳枪【天照大神】	攻击力 391、水 170、通常 3

愚欲の铳枪系

武器名	性能
愚欲の铳枪	攻击力 391、(龙 160)、放射 2
└暴铳枪グラグリード	攻击力 414、(龙 200)、放射 2
└业铳枪ディグラトニ	攻击力 437、(龙 240)、放射 2

凄く风化した铳枪系

武器名	性能
凄く风化した铳枪	攻击力 138、通常 1
└风化した铳枪	攻击力 161、通常 1
├オベリスク	攻击力 322、龙 600、放射 4
├ナナハウル	攻击力 345、火 480、通常 3
│└ナナ=フレア	攻击力 368、火 540、通常 3
└钢冰铳枪	攻击力 368、冰 280、通常 3
└ダオラ=ブリジア	攻击力 391、冰 440、通常 3

シルバークラウン系

武器名	性能
シルバークラウン	攻击力 230、冰 80、放射 1
└ゴールドクラウン	攻击力 276、冰 100、放射 2
└プラチナクラウン	攻击力 345、冰 140、放射 3

黑龙铳枪系

武器名	性能
黑龙铳枪	攻击力 391、龙 410、通常 4

斩击斧

ボーンアックス系

武器名	性能
ボーンアックス	攻击力 378、强击瓶
└ボーンアックス改	攻击力 432、强击瓶
├ボーンスマッシャー	攻击力 486、强击瓶
│├パワーブロウニー	攻击力 540、强击瓶
││├ストロングブロウニー	攻击力 594、强击瓶
│││├マキシモブロウニー	攻击力 648、强击瓶
││││└精锐讨伐队剑斧	攻击力 702、(火 150)、强击瓶
││││├精锐讨伐队剑斧改	攻击力 756、(火 250)、强击瓶
│││││└ディズオブアーム	攻击力 864、(火 400)、强击瓶
││││└アンバースラッシュ	攻击力 756、冰 180、强属性瓶
││││└ゴアゲイルフロスト	攻击力 810、冰 200、强属性瓶
│││└リオフラムグレイブ	攻击力 702、火 150、强击瓶
│││└リオヴェルグレイブ	攻击力 810、火 250、强击瓶
│││└焰斧リオブレイアード	攻击力 972、火 300、强击瓶
││└龙姬の剑斧	攻击力 648、毒 180、强属性瓶
││└龙姬の剑斧改	攻击力 756、毒 230、强属性瓶
││└ランドグリーズ	攻击力 864、毒 250、强属性瓶
││└樱剑苍斧	攻击力 972、毒 360、强属性瓶
│└ヴァーヴンアックス	攻击力 540、水 120、强属性瓶
│├ヴァーヴンアックス改	攻击力 594、水 180、强属性瓶
││├ヴァーヴンナーゲル	攻击力 648、水 240、强属性瓶
│││└ヴァーヴンダルハラ	攻击力 756、水 300、强属性瓶
│││└ヴァーヴルンシンガー	攻击力 810、水 400、强属性瓶
││└王剑斧ライデン	攻击力 702、雷 120、强击瓶
││└王牙剑斧【裂雷】	攻击力 864、雷 150、强击瓶
││├狱剑斧リュウガ	攻击力 918、龙 280、强击瓶
││└雷剑斧ヴォルト	攻击力 1026、雷 280、强属性瓶
│└ノッチスダイル	攻击力 648、冰 120、强击瓶
│├ノッチスダイル改	攻击力 810、冰 140、强击瓶
││└ノッチスメガロ	攻击力 864、冰 250、强击瓶
││└ノッチスデスメガロ	攻击力 918、冰 340、强击瓶
│└ディオスアックス	攻击力 756、爆破 170、强击瓶
│└ディオスアックス改	攻击力 810、爆破 200、强击瓶
│└爆碎の剑斧	攻击力 864、爆破 280、强击瓶
└蛮族の剑斧	攻击力 486、(毒 100)、毒瓶
├蛮勇の剑斧	攻击力 594、(毒 120)、毒瓶
│└蛮勇の剑斧【无赖】	攻击力 810、(毒 550)、毒瓶
└ペキスパンダー	攻击力 540、火 150、强属性瓶
└ペキスパンダー改	攻击力 648、火 170、强属性瓶
└クルペキスパンダー	攻击力 810、火 340、强属性瓶

ワイルドアックス系

武器名	性能
ワイルドアックス	攻击力 594、减气瓶
└ワイルドアックス改	攻击力 648、减气瓶
├グランドダッシャー	攻击力 702、减气瓶
│├レックスラッシュ	攻击力 756、减气瓶
││└レックスラッシャー	攻击力 864、减气瓶
││└カーサスラッシャー	攻击力 918、减气瓶
││└冲斧【虎威】	攻击力 1080、减气瓶
│└ウィルofシェイプ	攻击力 702、龙 100、强击瓶
│└ウィルofマインド	攻击力 756、龙 120、强击瓶
│└ウィルofソウル	攻击力 810、龙 160、强击瓶
│└THEエグゼキューター	攻击力 918、龙 200、强击瓶
├アサルトアックス	攻击力 702、(麻痹 100)、麻痹瓶
│└バンカーバスター	攻击力 756、(麻痹 120)、麻痹瓶
│└バウンドローラー	攻击力 810、麻痹 200、强属性瓶
│└ヴァーミリンガー	攻击力 864、麻痹 240、强属性瓶
└フリックアックス	攻击力 702、(麻痹 180)、麻痹瓶
└フリックアックス改	攻击力 810、(麻痹 210)、麻痹瓶
└フリッカーアックス	攻击力 864、(麻痹 230)、麻痹瓶
└パラフリックアックス	攻击力 918、(麻痹 250)、麻痹瓶

ディーエッジ系

武器名	性能
ディーエッジ	攻击力 810、(龙 180)、灭龙瓶
└ソルブレイカー	攻击力 918、(龙 340)、灭龙瓶

テュランノス系

武器名	性能
テュランノス	攻击力 1080、(龙 80)、灭龙瓶
└テラーテュランノス	攻击力 1134、(龙 100)、灭龙瓶
└业斧グラバリタ	攻击力 1188、(龙 140)、灭龙瓶

グリムキャット系

武器名	性能
グリムキャット	攻击力 540、麻痹 200、强击瓶
└シュレムカッツェ	攻击力 702、麻痹 300、强击瓶

布都剑斧系

武器名	性能
布都剑斧	攻击力 755、水 200、强属性瓶
└豪剑斧【伊邪那岐】	攻击力 864、水 330、强属性瓶

EX布都剑斧系	
武器名	性能
EX布都剑斧	攻击力 702、(水 120)、强击瓶
└EX豪剑斧【伊邪那岐】	攻击力 918、(水 250)、强击瓶

雷斧系	
武器名	性能
雷斧	攻击力 702、雷 300、强击瓶
└断雷斧キリン	攻击力 756、雷 480、强击瓶

降雹斧キリン系	
武器名	性能
降雹斧キリン	攻击力 702、冰 520、强属性瓶

锐鳞を连ねし斧系	
武器名	性能
锐鳞を连ねし斧	攻击力 972、爆破 200、强属性瓶
└拔山盖世の乱刃ガゲキ	攻击力 1080、爆破 240、强属性瓶

グレートナバルタスク系	
武器名	性能
グレートナバルタスク	攻击力 972、水 230、强击瓶

霸剑斧ムルカムトルム系	
武器名	性能
霸剑斧ムルカムトルム	攻击力 1242、(龙 260)、灭龙瓶

黑龙剑斧系	
武器名	性能
黑龙剑斧	攻击力 864、龙 430、强属性瓶

凄く风化した剑斧系	
武器名	性能
凄く风化した剑斧	攻击力 378、(龙 100)、灭龙瓶
└风化した剑斧	攻击力 432、(龙 200)、灭龙瓶
└アルトエレガン	攻击力 702、龙 600、强属性瓶

海贼Jアックス系	
武器名	性能
海贼Jアックス	攻击力 756、(火 120)、强击瓶
└大海贼Jアックス	攻击力 972、(火 160)、强击瓶

蓄能斧

精锐讨伐队盾斧系	
武器名	性能
精锐讨伐队盾斧	攻击力 252、榴弹瓶
└精锐讨伐队盾斧改	攻击力 324、榴弹瓶
└近卫队专用盾斧	攻击力 360、榴弹瓶
├カイゼルベアラー	攻击力 432、榴弹瓶
│└ブラックガード	攻击力 540、(麻痹 100)、榴弹瓶
│├ブラックフルガード	攻击力 612、(麻痹 120)、榴弹瓶
│└卫士队正式盾斧	攻击力 576、雷 240、强属性瓶
│└卫士队正式盾斧改	攻击力 612、雷 340、强属性瓶
│└ノブレスオブリージュ	攻击力 648、雷 370、强属性瓶
├ディア＝ルテミス	攻击力 396、火 150、强属性瓶
│├ディア＝ルテミア	攻击力 432、火 220、强属性瓶
││└ディア＝ヘカテル	攻击力 504、火 330、强属性瓶
││└ディア＝ヘカテリア	攻击力 540、火 360、强属性瓶
│└炎斧アクセリオン	攻击力 504、火 100、榴弹瓶
│└焰斧ハルバリオン	攻击力 576、火 160、榴弹瓶
│└红莲斧ユニオリオン	攻击力 612、火 200、榴弹瓶
│└业火斧ヘルメスレイ	攻击力 648、火 220、榴弹瓶
│└烈日斧ヘルメスイクサ	攻击力 684、火 240、榴弹瓶
└シールドスクアーロ	攻击力 468、冰 150、强属性瓶
└シールドスクアーロ改	攻击力 504、冰 180、强属性瓶
└スクアリーアルマ	攻击力 540、冰 250、强属性瓶
└スクアリーアルマード	攻击力 612、冰 320、强属性瓶

フォースofフォール系	
武器名	性能
フォースofフォール	攻击力 468、龙 100、榴弹瓶
└フォースofルイン	攻击力 504、龙 120、榴弹瓶
└フォースofカタストル	攻击力 540、龙 160、榴弹瓶
└THEサプレッション	攻击力 648、龙 230、榴弹瓶

八咫盾斧系	
武器名	性能
八咫盾斧	攻击力 468、水 250、强属性瓶
└豪盾斧【伊邪那美】	攻击力 612、水 350、强属性瓶

ナバルクラノス系	
武器名	性能
ナバルクラノス	攻击力 648、水 210、榴弹瓶
└ヒロイックザンナバル	攻击力 720、水 250、榴弹瓶

黑龙系	
武器名	性能
黑龙盾斧	攻击力 576、龙 410、强属性瓶

操虫棍

ボーンロッド系	
武器名	性能
ボーンロッド	攻击力 279
└ボーンロッド改	攻击力 372
└ボーングレイブ	攻击力 434
└ボーングレイブ改	攻击力 465、(麻痹 180)
└エアリアルグレイブ	攻击力 527、(麻痹 260)

ソリッドグレイブ系	
武器名	性能
ソリッドグレイブ	攻击力 465、(水 180)
└ソリッドグレイブ改	攻击力 496、(水 220)
└ソリッドハイグレイブ	攻击力 558、(水 270)

スニークロッド系	
武器名	性能
スニークロッド	攻击力 403、毒 180
└スニークロッド改	攻击力 465、毒 240
└ハイスニークロッド	攻击力 496、毒 280
└シャドウウォーカー	攻击力 558、毒 340

アサルトロッド系	
武器名	性能
アサルトロッド	攻击力 465、眠 140
└アサルトロッド改	攻击力 496、眠 180
└フロントウォーカー	攻击力 527、眠 230

エイムofトリック系	
武器名	性能
エイムofトリック	攻击力 434、龙 200
└エイムofイリューズ	攻击力 496、龙 280
└エイムofマジック	攻击力 527、龙 320
└THEチェイサー	攻击力 558、龙 370

蓝の稻光系	
武器名	性能
蓝の稻光	攻击力 341、雷 320
└苍の稻魂	攻击力 403、雷 380
└碧の神鸣	攻击力 465、雷 420

蓝紫の雹系	
武器名	性能
蓝紫の雹	攻击力 434、冰 360
└苍紫の冰雨	攻击力 465、冰 410
└碧紫の冰矛露	攻击力 496、冰 480

乾坤の火龙棍系	
武器名	性能
乾坤の火龙棍	攻击力 527、火 220
└两义の炎龙棍	攻击力 558、火 260
└开辟の焰龙棍	攻击力 589、火 310

金碎棍棒系	
武器名	性能
金碎棍棒	攻击力 558、(雷 320)
└金碎棍棒改	攻击力 620、(雷 380)
└金碎棍ゴーデンライ	攻击力 651、(雷 440)

爪棘を配す长刀系	
武器名	性能
爪棘を配す长刀	攻击力 496、爆破 200
└爪棘を配す长刀改	攻击力 558、爆破 230
└浑然一体の剃刀ヤマタ	攻击力 620、爆破 270

黑龙棍系	
武器名	性能
黑龙棍	攻击力 465、龙 340
└黑龙棍改	攻击力 527、龙 380
└黑龙棍【天命】	攻击力 558、龙 480

猎虫强化素材一览
猎虫[打击/切断]
マルドローン/クルドローン
├ザミールビートル/アルマスタッグ
│├ケーニヒゴアビートル/モナークブルスタッグ
│└フィルカーノ/レジナヴァランテ
├ハルキータ/ガシルドーレ
│├ドルンキータ/ドゥンクラーブ
│└アルジョアーニャ/ウカドゥーレ
├ガルーヘル/カゼキリバネ
│├メイヴァーチル/オオシナト
│└ヴァンリエール/シナトモドキ
└エボマルドローン/エボクルドローン
└アルジャーロン/エルドラーン

轻弩

クロスボウガン系	
武器名	性能
クロスボウガン	攻击力 104
├クロスボウガン改	攻击力 130、斩裂弹
│└グレネードボウガン	攻击力 156、斩裂弹
│├グレネードボウガン改	攻击力 182、斩裂弹、Lv1 彻甲榴弹
││└グレネードリボルバー	攻击力 234、斩裂弹、Lv1 彻甲榴弹
│└火龙炮	攻击力 195、火炎弹
│└业火龙炮	攻击力 234、火炎弹、Lv2 通常弹
│└凤仙火龙炮	攻击力 247、火炎弹、Lv2 通常弹
│└苍火龙炮【炎天】	攻击力 260、火炎弹、Lv2 通常弹、Lv1 彻甲榴弹
│├苍火龙炮【烈日】	攻击力 286、火炎弹、Lv2 通常弹、Lv1 彻甲榴弹
│└缭乱の对弩	攻击力 273、火炎弹、Lv2 毒弹、Lv1 扩散弹
└ジャギットファイヤ	攻击力 143
└バンデットファイヤ	攻击力 169、Lv1 贯通弹
├バンデットレイジ	攻击力 208、Lv2 贯通弹
└王弩ライカン	攻击力 208、电击弹、斩裂弹
└王弩ライカン改	攻击力 221、电击弹、斩裂弹
└王牙弩【野雷】	攻击力 234、电击弹、斩裂弹
└狱弩リュウシン	攻击力 247、电击弹、斩裂弹
└狱弩リュウゼツ	攻击力 273、电击弹、斩裂弹、Lv2 散弹

ショットボウガン系	
武器名	性能
ショットボウガン	攻击力 143、
├ショットボウガン改	攻击力 169、
│└ショットボウガン 红	攻击力 182、Lv1 散弹
│└バレットシャワー 红	攻击力 221、Lv1 散弹、Lv1 毒弹
│└ルージュシューター	攻击力 234、Lv1 散弹、Lv1 毒弹
└ショットボウガン 碧	攻击力 156、Lv1 散弹
└バレットシャワー 碧	攻击力 169、Lv1 散弹、Lv1 麻痹弹
└ヴェールシューター	攻击力 208、Lv1 散弹、Lv1 麻痹弹

シェルバレット系	
武器名	性能
シェルバレット	攻击力 130、
├シェルガドリング	攻击力 195、Lv1 毒弹
│└インセクヴァールカン	攻击力 221、Lv2 毒弹
│└蜂巢リボルヴァルカン	攻击力 247、Lv2 毒弹、水冷弹
└ロンナークプシカ	攻击力 156、
└ロンナークプシカ改	攻击力 169、水冷弹
├ロンベルサリオ	攻击力 195、水冷弹
│└ロンベルチャカリオ	攻击力 234、水冷弹、斩裂弹
└レイofヴァイス	攻击力 182、–
└レイofインサニティ	攻击力 195、Lv2 贯通弹
└レイofシャンバラ	攻击力 221、Lv2 贯通弹、Lv1 减气弹
└THEオラクル	攻击力 234、Lv2 贯通弹、Lv1 减气弹
└THEパニッシャー	攻击力 247、Lv2 通常弹、Lv1 减气弹、Lv2 贯通弹、

フルットシリンジ系	
武器名	性能
フルットシリンジ	攻击力 169、电击弹
└フルーミイシリンジ	攻击力 208、电击弹、Lv1 散弹
└サディフルシリンジ	攻击力 247、电击弹、Lv1 散弹

クックアンガー系	
武器名	性能
クックアンガー	攻击力 156、
├クックアンガー改	攻击力 182、火炎弹
│└クックカウンター	攻击力 208、火炎弹

クックアンガー系

武器名	性能
│ └クックレイジ	攻击力 221、火炎弹
│ └クックバレッジ	攻击力 234、火炎弹、Lv1 散弹
└ド【乌】	攻击力 195、Lv2 贯通弹
└ド【狼】	攻击力 221、Lv2 贯通弹、灭龙弹
└ド【凶】	攻击力 247、Lv2 贯通弹、灭龙弹

ロアルスリング系

武器名	性能
ロアルスリング	攻击力 169、水冷弹
└ロアルストリーム	攻击力 182、水冷弹、Lv2 睡眠弹
└ロアルフラッド	攻击力 221、水冷弹、Lv2 睡眠弹

ボルボバレット系

武器名	性能
ボルボバレット	攻击力 182、Lv1 减气弹
└ボルボバレット改	攻击力 208、Lv1 减气弹、Lv2 散弹
└バズルボローカ	攻击力 260、Lv1 减气弹、Lv2 散弹、Lv2 贯通弹

ディオスブラスト系

武器名	性能
ディオスブラスト	攻击力 221、火炎弹
└ディオスブラスト改	攻击力 234、火炎弹、爆破弹
└爆碎の光弩	攻击力 273、火炎弹、爆破弹

クロスブリッツ系

武器名	性能
クロスブリッツ	攻击力 195、Lv2 通常弹
└クロスブリッツア	攻击力 208、Lv2 通常弹
└ショットボウガン 苍	攻击力 221、Lv2 通常弹、Lv1 贯通弹
└ブルーシューター	攻击力 234、Lv2 通常弹、Lv1 贯通弹、Lv2 散弹

イビルマシーン系

武器名	性能
イビルマシーン	攻击力 247、
└マッドネスグリーフ	攻击力 273、灭龙弹
└业弩ダークデメント	攻击力 299、灭龙弹

雷炮サンダークルス系

武器名	性能
雷炮サンダークルス	攻击力 221、Lv2 贯通弹
└雷迅炮サンダークルス	攻击力 234、Lv2 贯通弹、电击弹

ブリザードカノン系

武器名	性能
ブリザードカノン	攻击力 221、Lv1 贯通弹
└ブリザードタビュラ	攻击力 260、Lv1 贯通弹、冰结弹

飞雷弩系

武器名	性能
飞雷弩	攻击力 195、电击弹
└击雷弩【麒麟】	攻击力 221、电击弹、Lv1 麻痹弹

飞冰弩系

武器名	性能
飞冰弩	攻击力 208、冰结弹
└击冰弩【麒麟】	攻击力 234、冰结弹、Lv1 麻痹弹

ラージャンデグ系

武器名	性能
ラージャンデグ	攻击力 273、电击弹
└金狮子筒【万雷】	攻击力 312、电击弹、爆破弹

鬼ヶ岛系

武器名	性能
鬼ヶ岛	攻击力 195、Lv2 通常弹
└大鬼ヶ岛	攻击力 221、Lv2 通常弹、Lv1 彻甲榴弹

神ヶ岛系

武器名	性能
神ヶ岛	攻击力 208、Lv1 通常弹、Lv2 彻甲榴弹
└大神ヶ岛【出云】	攻击力 247、Lv1 通常弹、Lv2 彻甲榴弹

アイルーヘルドール系

武器名	性能
アイルーヘルドール	攻击力 208、Lv1 麻痹弹、Lv1 睡眠弹

ブラックパラソル系

武器名	性能
ブラックパラソル	攻击力 221、Lv1 散弹、水冷弹

重弩

ボーンシューター系

武器名	性能
ボーンシューター	攻击力 120、Lv1 通常弹
└ボーンシューター改	攻击力 150、Lv1 通常弹
└荒绳鼓炮	攻击力 180、Lv1 通常弹、Lv1 减气弹
├荒绳鼓炮【调绪】	攻击力 210、Lv1 通常弹、Lv1 减气弹
│ └鼓击ち弩首领火ツ	攻击力 270、Lv2 通常弹、Lv2 减气弹、冰结弹
└妃龙炮【远击】	攻击力 195、Lv1 散弹、Lv1 毒弹、火炎弹
└妃龙炮【飞击】	攻击力 225、Lv2 散弹、Lv1 毒弹、火炎弹
└妃龙炮【姬击】	攻击力 270、Lv2 散弹、Lv2 毒弹、火炎弹

ボーンバスター系

武器名	性能
ボーンバスター	攻击力 225、Lv2 通常弹、Lv1 散弹
├ボーンブラスター	攻击力 255、Lv2 通常弹、Lv1 散弹、电击弹
├アグナブラスター	攻击力 270、Lv2 通常弹、Lv2 彻甲榴弹、火炎
└大熊筒	攻击力 240、Lv2 通常弹、Lv1 麻痹弹、Lv2 散弹

青熊筒系

武器名	性能
青熊筒	攻击力 165、Lv1 散弹、Lv2 散弹
└青熊筒改	攻击力 180、Lv1 散弹、Lv2 散弹
├パワースティンカー	攻击力 210、Lv1 散弹、Lv2 通常弹
│ └パワースティンカー改	攻击力 240、Lv2 散弹、Lv2 通常弹
│ └ワイルドスティンカー	攻击力 270、Lv2 散弹、Lv3 通常弹
└ネルバスターガン	攻击力 195、Lv1 散弹、Lv1 毒弹、Lv1 睡眠弹
├ネルバスターガン改	攻击力 210、Lv2 散弹、Lv1 毒弹、Lv1 睡眠弹
│ └バスターブラスター	攻击力 240、Lv2 散弹、Lv2 毒弹、Lv2 睡眠弹
└グラビモスハウル	攻击力 225、Lv2 贯通弹、Lv1 睡眠弹
└グラビドギガハウル	攻击力 255、Lv2 贯通弹、Lv3 贯通弹、Lv1 睡眠弹

王炮ライゴウ系

武器名	性能
王炮ライゴウ	攻击力 255、Lv1 贯通弹、电击弹、斩裂弹
└王牙炮【震雷】	攻击力 285、Lv1 贯通弹、电击弹、斩裂弹

レックスハウル系

武器名	性能
レックスハウル	攻击力 270、Lv3 通常弹、Lv1 彻甲榴弹
└轰炮【虎头】	攻击力 285、Lv3 通常弹、Lv1 彻甲榴弹
└カーサスハウル	攻击力 300、Lv3 通常弹、Lv1 彻甲榴弹、Lv1 扩散弹
├カーサスハウリング	攻击力 330、Lv3 通常弹、Lv1 彻甲榴弹、Lv1 减气弹
└冲重炮	攻击力 315、Lv2 通常弹、Lv1 彻甲榴弹、爆破弹
└冲重炮【怒头】	攻击力 330、Lv2 通常弹、Lv1 彻甲榴弹、爆破弹

ガノスプレッシャー系

武器名	性能
ガノスプレッシャー	攻击力 225、Lv1 贯通弹、水冷弹
└ガノスプレッシャー改	攻击力 270、Lv2 贯通弹、水冷弹
└ガノバッシャーガン	攻击力 285、Lv3 贯通弹、水冷弹

デュエルスタッブ系?

武器名	性能
デュエルスタッブ	攻击力 285、Lv1 贯通弹、Lv2 通常弹
└バズディアーカ	攻击力 330、Lv1 贯通弹、Lv2 通常弹、Lv3 通常弹

奉ろわぬ弩系

武器名	性能
奉ろわぬ弩	攻击力 255、Lv2 贯通弹、水冷弹
└奉ろわざる弩	攻击力 270、Lv2 贯通弹、水冷弹、Lv1 减气弹
└豪弩【荒霸吐】	攻击力 300、Lv2 贯通弹、水冷弹、Lv2 减气弹

バイトブラスター系

武器名	性能
バイトブラスター	攻击力 270、Lv2 通常弹、Lv2 麻痹弹
└バイティングブラスト	攻击力 300、Lv2 通常弹、Lv2 麻痹弹、Lv1 扩散弹

デルフ=ダオラ系

武器名	性能
デルフ＝ダオラ	攻击力 270、Lv1 贯通弹、水冷弹、冰结弹
└グラン＝ダオラ	攻击力 285、Lv1 贯通弹、水冷弹、冰结弹

テオ＝アーティレリ系

武器名	性能
テオ＝アーティレリ	攻击力 285、火炎弹、Lv1 彻甲榴弹、爆破弹
└テオ＝アーティレリ	攻击力 300、火炎弹、Lv2 彻甲榴弹、爆破弹

ナナ＝アズールカノン系

武器名	性能
ナナ＝アズールカノン	攻击力 270、Lv2 通常弹、Lv1 彻甲榴弹、扩散弹

捻じれる尾骨の弩系

武器名	性能
捻じれる尾骨の弩	攻击力 315、Lv3 通常弹、Lv3 贯通弹、Lv3 散弹
└天四海を捉うラゼン	攻击力 330、LV3 通常弹、Lv3 贯通弹、Lv3 散弹

カオスウイング系

武器名	性能
カオスウイング	攻击力 285、火炎 / 水冷 / 电击 / 冰结弹
└黑翼弩アルバダス	攻击力 315、火炎 / 水冷 / 电击 / 冰结弹

ヴォルキャノン系

武器名	性能
ヴォルキャノン	攻击力 345、LV2 通常弹、灭龙弹、爆破弹
└ヴォルバスター	攻击力 360、LV2 通常弹、灭龙弹、爆破弹

霸炮ユプカムトルム系

武器名	性能
霸炮ユプカムトルム	攻击力 285、Lv2 通常弹、Lv2 贯通弹、Lv3 彻甲榴弹

弓

ハンターボウ系

武器名	性能
ハンターボウI	攻击力 72、放散
└ハンターボウII	攻击力 84、放散
└ハンターボウIII	攻击力 96、放散
└パワーハンターボウI	攻击力 120、放散
├パワーハンターボウII	攻击力 144、放散
│ └パワーハンターボウIII	攻击力 156、放散
│ ├アイシクルボウI	攻击力 168、冰 140、放散
│ │ └アイシクルボウII	攻击力 180、冰 190、放散
│ └ディオスアロー	攻击力 180、爆破 100、爆裂
│ └ディオスアロー改	攻击力 204、爆破 140、爆裂
│ └爆碎の征矢	攻击力 228、爆破 190、爆裂
└クイーンブラスターI	攻击力 156、集中
└クイーンブラスターII	攻击力 168、集中
└ハートショットボウI	攻击力 192、火 160、集中
└ハートショットボウII	攻击力 204、火 200、集中
└月穿ちセレーネ	攻击力 228、火 240、集中

プロミネンスボウ系

武器名	性能
プロミネンスボウI	攻击力 180、火 70、刚射
└プロミネンスボウII	攻击力 204、火 100、刚射
└プロミネンスボウIII	攻击力 216、火 120、刚射
└天开きヒュペリオン	攻击力 240、火 150、刚射

ブルーリーライト系

武器名	性能
ブルーリーライトI	攻击力 168、冰 60、爆裂
└ブルーリーライトII	攻击力 180、冰 80、爆裂
└コールドアイスライト	攻击力 216、冰 100、爆裂
└フリージングライト	攻击力 228、冰 140、爆裂

ワイルドボウ系

武器名	性能
ワイルドボウ	攻击力 144、爆裂
└パワーワイルドボウI	攻击力 156、爆裂
├パワーワイルドボウII	攻击力 168、爆裂
│ └ジャングルボウI	攻击力 192、(火 100)、爆裂
│ └ジャングルボウII	攻击力 216、(火 180)、爆裂
└ティガアロー	攻击力 228、减气瓶强化、爆裂
└轰弓【虎髯】	攻击力 264、减气瓶强化、爆裂
└カーサスアロー	攻击力 276、减气瓶强化、爆裂
└冲弓【虎穿】	攻击力 300、减气瓶强化、爆裂

フルフルボウ系

武器名	性能
フルフルボウI	攻击力 120、雷 100、爆裂
└フルフルボウII	攻击力 144、雷 130、爆裂
└フルフルボウIII	攻击力 168、雷 160、爆裂
└血飞沫ライトニング	攻击力 192、雷 200、爆裂

王弓エンライ系

武器名	性能
王弓エンライI	攻击力 180、雷 70、放散
└王弓エンライII	攻击力 204、雷 120、放散
├王牙弓【稚雷】	攻击力 216、雷 180、放散
└狱弓リュウガンI	攻击力 216、龙 130、集中
└狱弓リュウガンII	攻击力 228、龙 160、集中

ビジョンofロスト系

武器名	性能
ビジョンofロスト	、龙 100、刚射
└ビジョンofディスペア	攻击力 156、龙 110、刚射
└ビジョンofヴァニッシュ	攻击力 180、龙 120、刚射
└THEキャプター	攻击力 204、龙 130、刚射

翅弓カゲロウ系

武器名	性能
翅弓カゲロウ	攻击力 144、爆裂
└翅弓マスキュラ	攻击力 168、爆裂
└鞘翅弓フェミニン	攻击力 192、水 50、集中
└鞘翅弓ユニビートル	攻击力 216、水 90、集中
└完全变态ガーンデヴァ	攻击力 228、水 120、集中

スキュラフィスト系

武器名	性能
スキュラフィストI	攻击力 120、睡眠瓶强化刚射
└スキュラフィストII	攻击力 144、睡眠瓶强化刚射
└スキュラルハガーI	攻击力 168、(雷 70)、刚射
└スキュラルハガーII	攻击力 192、(雷 100)、刚射
└スキュラルシュレッダ	攻击力 204、(雷 120)、刚射

鸟币弓系

武器名	性能
鸟币弓I	攻击力 84、火 90、放散
└鸟币弓II	攻击力 108、火 120、放散
├鸟币弓III	攻击力 132、火 190、放散
│└青鸟币弓I	攻击力 156、火 220、放散
│　└青鸟币弓II	攻击力 168、火 260、放散
└ユミ【鸟】	攻击力 204、毒瓶强化、放散
└ユミ【狼】	攻击力 228、毒瓶强化、放散
└ユミ【凶】	攻击力 252、毒瓶强化、放散

アルカパトラ系

武器名	性能
アルカパトラ	攻击力 156、(冰 120)、刚射
└アムニス	攻击力 180、(冰 210)、刚射

カジキ弓系

武器名	性能
カジキ弓【粗】	攻击力 84、水 270、放散
└カジキ弓【三枚卸】	攻击力 96、水 360、放散

鹿角ノ弹弓系

武器名	性能
鹿角ノ弹弓	攻击力 132、(爆破 200)、爆裂
└鹿角ノ刚弹弓	攻击力 168、(爆破 220)、爆裂

祈愿希弓系

武器名	性能
祈愿希弓	攻击力 144、水 260、爆裂
└豪弓【月读命】	攻击力 192、水 300、爆裂

雷弓【兽王】系

武器名	性能
雷弓【兽王】	攻击力 240、雷 100、集中
└雷弓【百兽王】	攻击力 252、雷 130、集中

钢冰马弓系

武器名	性能
钢冰马弓	攻击力 204、冰 140、集中
└アルナス=ダオラ	攻击力 216、冰 170、集中

霸弓レラカムトルム系

武器名	性能
霸弓レラカムトルム	攻击力 240、龙 230、爆裂

勇气と希望の凄弓系

武器名	性能
勇气と希望の凄弓	攻击力 216、爆破 140、刚射

柔硬なる胸壳の弓系

武器名	性能
柔硬なる胸壳の弓	攻击力 264、(爆破 100) 放散
└神算鬼谋に穿つヨイチ	攻击力 276、(爆破 130) 放散

全勋章获得条件

キャラバン系

勋章	取得条件
长のブレスレット	完成所有村 1 ★任务
团长の7つ道具	完成所有村 2 ★任务
团长のジャケット	完成所有村 3 ★任务
团长のスカーフ	完成所有村 4 ★任务
团长の传书鸟	完成所有村 5 ★任务
团长の帽子	完成所有村 6 ★任务
木のメダル	完成所有集会所 HR1 任务
矿石のメダル	完成所有集会所 HR2 任务
青铜のメダル	完成所有集会所 HR3 任务
水晶のメダル	完成所有集会所 HR4 任务
赤铜のメダル	完成所有集会所 HR5 任务
白银のメダル	完成所有集会所 HR6 任务
黄金のメダル	完成所有集会所 HR7 任务
三ツ星ハンターの印	完成バレバル村所有的委托
おとうちゃんへのプレゼント	完成ナグリ村所有的委托
勇者の证	完成チコ村所有的委托
兄さん宛の手纸	完成シナト村所有的委托
情热のラブレター	打败村 6 ★天回龙后观看结局动画
永劫の友情	完成精英猎人首领的委托
鹰翼の纹章	完成团长的挑战状
旅团组合からの感谢状	取得 100000 旅团点数
俭约家の坚纽巾着	缺德 1000000 金币
大商人の大看板	龙人商人处所有流通均达到 3 星
高级饭店の高级皿	猫饭食材全部达到 3 星
遗迹平原の地图	进入遗迹平原完成任务 20 次
地底洞窟の地图	进入地底洞穴完成任务 20 次
地底火山の地图	进入地底火山完成任务 20 次
原生林の地图	进入原森林完成任务 20 次
冰海の地图	进入冰海完成任务 20 次
天空山の地图	进入天空山完成任务 20 次

コレクション系

勋章	取得条件
古龙武器コレクター认定碑	将三把古龙系武器升到顶级
猎虫ブリーダー认定碑	将操虫棍的猎虫升到满级
古金属武具コレクター认定碑	入手所有生锈块鉴定后的装备
古代武具コレクター认定碑	入手所有太古块鉴定后的装备
キングオブウェポン	将一把武器升到顶级
巨剑の褒章	将三把大剑或太刀武器升到顶级
迅剑の褒章	将三把片手剑或双剑武器升到顶级
打坏の褒章	将三把锤子或狩猎笛武器升到顶级
勇枪の褒章	将三把长枪或铳枪武器升到顶级
变形の褒章	将三把斩击斧武器升到顶级
合体の褒章	将三把蓄能斧武器升到顶级
操虫の褒章	将三把操虫棍武器升到顶级
穿空の褒章	将三把远程武器升到顶级
逆鳞の首饰り	获得所有怪物的逆鳞
至高の宝玉	获得所有怪物的“玉”
贤者の书物	完成所有的调和列表
にゃんにゃん武器マニア	获得三种随行猫的武器
にゃんにゃん防具マニア	获得三种随行猫的防具
勇气の剑	拔出、ぽかぽか岛上的勇气之剑
プーギーボール	获得 10 套宠物猪的衣服

ハンディング系

勋章	取得条件
态研究报告书	捕获多数大型怪物
牙兽种图监	狩猎所有的牙兽种怪物
鸟龙种图监	狩猎所有的鸟龙种怪物
牙龙种图监	狩猎所有的牙龙种怪物
兽龙种图监	狩猎所有的兽龙种怪物
飞龙种图监	狩猎所有的飞龙种怪物
古龙种图监	狩猎所有的古龙种怪物
两生种图监	狩猎所有的两栖种怪物
刚久の腕轮	完成一定量以上的高难度任务
连锁の腕轮	完成一定量以上的大连续狩猎任务
ガノトトスのおかしら	用ぽかぽか岛的捕鱼装置钓起水龙
亚种?希少种报告书	狩猎所有的亚种及稀少种怪物
スモールクラウン	狩猎过所有怪物的最小全长种（全小金冠获得）
ビッグクラウン	狩猎过所有怪物的最大/次大全场种(大部分金冠及银冠获得）
狩ノ极意　蚀之卷	初次成功狩猎黑蚀龙

ハンディング系

勋章	取得条件
狩ノ极意　回之卷	初次成功狩猎天回龙
狩ノ极意　幻之卷	初次成功狩猎麒麟
狩ノ极意　豪之卷	初次成功狩猎豪山龙
狩ノ极意　炎之卷	初次成功狩猎炎王龙
狩ノ极意　霸之卷	初次成功狩猎霸龙
狩ノ极意　钢之卷	初次成功狩猎钢龙
狩ノ极意　狮子之卷	初次成功狩猎金狮子
狩ノ极意　怒发之卷	初次成功狩猎二段金狮子
狩ノ极意　剑之卷	初次成功狩猎蛇王龙
狩ノ极意　凶之卷	初次成功狩猎恐暴龙
狩ノ极意　怪之卷	初次成功狩猎大怪鸟
狩ノ极意　狼之卷	初次成功狩猎黑狼鸟
狩ノ极意　岩之卷	初次成功狩猎岩龙
狩ノ极意　黑之卷	初次成功狩猎黑黑龙
狩ノ极意　食之卷	初次成功狩猎饥饿恐暴龙

テクニック系

勋章	取得条件
ルーキーカウボーイ	初次成功乘骑大型怪物
マスターカウボーイ	成功乘骑过所有的怪物
逃亡王	初次成功脱离怪物的拘束
脱狱王	成功脱离怪物的拘束 30 次以上
狂龙ハンター	成功克服 30 次狂龙症的发作
钓人の像	初次吊上大只的鱼(如金枪鱼)
海幸彦の像	成功钓到上 10 匹大只的鱼
玄人の极意书	某个种类的武器使用次数超过 100 次
银の采集杯	在任务中采集总计超过 50 次
金の采集杯	在任务中采集总计超过 100 次
勇牙ノ器	初次在有大型怪在场的情况下成功进行采取
猛牙ノ器	在有大型怪在场的情况下成功 50 次
碧玉の盾	初次完成集会所斗技大会
苍玉の盾	所有斗技大会任务都得到 A 级以上评价
铜月の盾	初次在斗技大会任务中得到 S 级以上评价
银星の盾	5 次在斗技大会任务中得到 S 级以上评价
金阳の盾	全部斗技大会任务都得到 S 级以上评价
书士队树海开拓期　上卷	初次完成公会任务
书士队树海开拓期　中卷	将公会任务等级升到上位
书士队树海开拓记　下卷	将公会任务等级升到最高的 100 级

サポート系

勋章	取得条件
おやぶん色のエンブレム	让リーダ(领导)倾向的随行猫出击 10 次
ねっけつ色のエンブレム	让ファイト(攻击)倾向的随行猫出击 10 次
おたすけ色のエンブレム	让アシスト(支援)倾向的随行猫出击 10 次
まんぷく色のエンブレム	让ガード(防御)倾向的随行猫出击 10 次
しあわせ色のエンブレム	让回复(回复)倾向的随行猫出击 10 次
フィーバー色のエンブレム	让ボマー(炸弹)倾向的随行猫出击 10 次
ひっさつ色のエンブレム	让ぶんどり(破坏)倾向的随行猫出击 10 次
ロマン色のエンブレム	让有宝探し(寻宝)倾向的随行猫出击 10 次
オトモアイルーより友爱の手纸	某只随行猫的等级达到最高
オトモアイルーより亲爱の手纸	让十只随行猫的等级达到最高
ドスマタタビのポーチ	成功雇佣所有倾向类型的随行猫
アイルー一家	在任务中雇佣 10 只随行猫
アイルー大家族	在任务中雇佣 40 只随行猫
モンニャン队　女帝の冒险旗	猫猫探险队队初次战胜重甲虫
モンニャン队　再诞の冒险旗	猫猫探险队初次战胜天回龙
モンニャン队　古龙の冒险旗	猫猫探险队初次战胜古龙
モンニャン队　千剑の冒险旗	猫猫探险队初次战胜蛇王龙
モンニャン队　永远の冒险旗	猫猫探险队战胜全部登场怪
ゴールデンプーギー	初次看见宠物猪有特别的行动
プーギーハート	初次解救危机状态的宠物猪

横行霸道Online黑道新手指南

文 稀饭& 纱迦 美编 NINA

在长达半个月的等待后，《GTA OL》终于开放，就目前来说，这是一款附属于《横行霸道Ⅴ》的网络联机游戏，但从本模式名称没有加入序号的特点中各位玩家就应该可以猜到，RockStar对于这个模式有着更大的野心。但在《GTA Ⅴ》次世代版本有消息之前，还是让我们先将其视为《GTA Ⅴ》的联网模式来享受吧。关于这个模式有什么值得一玩的地方，且看下文的详细介绍。因为目前《GTA OL》的服务器并不是特别稳定，除了之前的回档问题，还时有连不上和断线的情况，所以本次研究以入门内容为主，更详细的攻略内容请期待《X360专辑》Vol.23上的典藏攻略。



横行霸道Ⅴ	RockStar		动作冒险
多机种	Grand Theft Auto Ⅴ		美版
	2013年9月17日	本地1人，在线2-16人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上	

如何进入《GTA OL》？

如果玩家在打通《GTA Ⅴ》后没有再开启过游戏，那么先需要进行两次更新，一个是开启《GTA OL》的更新补丁，一个是10月10日发布的更新补丁，修正了一些BUG或任务设置不合理的地方，还有解决回档等问题。更新这两个补丁后，玩家可以通过两种方式进入《GTA OL》，首先是在游戏开始后读取单机存档时立刻按A键/○键，游戏就会自动进入《GTA OL》。

但如果玩家没来得及按，也没关系，在单机模式中打开系统菜单，选择“线上”选项卡，就能找到进入《GTA OL》的选项。

创建人物

在《GTA OL》中，玩家操纵的就不再是单机模式的三位主角，而是一位原创角色。玩家在进入角色创建画面后，需要设定角色的三个方面的自定义选项，下面将一一解析。



●遗传

严格来说，这个选项就是设定角色外貌，不过设定的方式和一般游戏不太一样，玩家不能够直接调整角色的外貌，而是要通过选择不同的祖父母和外祖父母来决定父母的外貌，然后再通过调整父母从祖父母和外祖父母身上遗传外貌的比例和角色自己从父母身上遗传到的外貌比例来决定角色的最终外貌。如果玩家注册了RockStar的Social Club账号，就可以直接默认选择《荒野大镖客》的主角约翰·马斯顿作为原创角色的父亲。如果没有注册Social Club也没关系，玩家选择随机创造角色时也有机会选到马斯顿作为父亲。

另外，在这个选项中玩家还可以选择角色的性别，所以如果觉得单机故事中不能操纵女性角色是个遗憾，可以在《GTA OL》中弥补，不过考虑到这个模式中的玩家角色是不会说话的，所以使用女性角色的乐趣也就只在于让她们穿各种性感服装了。另外，角色的身材是无法调整的，想创建一个性感女郎的绅士们还是请死了这条心吧，又或者静等神人发布MOD。

©2013 ROCKSTAR GAMES.

生活方式

决定角色每天生活的时间分配，数值分配一开始是随机的，玩家手上不会有可分配的时间，但可以通过削减某些项目中的时间来获得额外的时间，分配到其他喜欢的项目上。每一个项目都会对角色的基本数值产生影响，这些数值和单机模式中是一样的，都是体力、射击和力量等项目，数值越高角色某方面的表现就越好。

因为在《GTA OL》中角色基本数值成长仍然是会遵循单机的规则，即角色从事对应数值影响的行为越多，数值就会变得越高，所以没必要一开始就走极端，而是可以平均分配时间，让角色在所有方面的表现都维持在均衡水平，避免在某些任务中会遇到能力过低的尴尬情况。但如果玩家想要忠于角色扮演，按照自己的设定来安排角色的生活作息，又或是特别钟情偏科的角色，那也不是问题，毕竟可以通过之后在游戏中锻炼而慢慢补回来。

每个项目对应的数值会在玩家选中时亮起，所以玩家可以看到每个项目对于基本数值的影响，想要在这个项目中获得最大收益的玩家可以好好研究一下。



外型

一些比较零碎却又能影响角色外观的设定都汇集在了这个项目，内容中除了年龄这一点无法在游戏中改变，发型、胡子和帽子眼镜之类的都可以在进入游戏后更改，这里随便拼出一套顺眼的就行。注意年龄最低是 21 岁，最高是 40 岁，所以想要创造青少年或者大龄帮派分子的玩家还是请移步《黑道圣徒Ⅳ》吧。

进行游戏

本作的游戏方式有点类似以前的《荒野大镖客》，玩家位于广阔的地图上，在经历了初期的入门任务后，玩家会看到一个个参加任务的地点，内容已经标注在地图上，不过一开始玩家并不能够进行所有类型的任务，还需要等待声望值和等级提升，和手机中不时出现的差事，接到的差事越多，就能逐步解锁越多不同类型的任务。下面将介绍一些《GTA OL》和单机不同的地方，方便各位玩家进行游戏。



追踪器和车险

在单机游戏当中，三位主角都有一台默认载具，在完成任务后就会出现在其附近，供他们使用，哪怕被摧毁了，玩家切换一下角色，回到家里又会在附近看到这台车。这一点在《GTA OL》中也基本可以做到，但前提是玩家需要做两样东西，就是为汽车安装追踪器，并对其上保险。

前者可以让玩家在任何时候于大小地图上看到载具目前所在的位置，方便寻回，当然了，玩家进入任务场景后回到大地图中时一般汽车就会停在身边，所以这个功能需要用上的机会其实并不是这么多，但如果玩家没有为车子安装追踪器，是无法购买保险的。

后者的用途相对较大，玩家在游戏过程中难免会有车辆撞毁会被其他玩家抢走的时候，当出现这种情况时，拨打电话联络人中的莫斯姆通保险，就可以获得赔偿一台新的载具。



互动选单

长按 BACK 键 /SELECT 键就可以开启的菜单，专属于《GTA OL》模式，内容丰富而实用，下面将一个个介绍。

1.快速GPS

这个选项可以快速选择游戏中的一些常用设施，选中后再按下确定键，游戏就会自动标记离玩家最近的相应设施，按着 GPS 导航就可以到达。

2.物品清单

有点类似于物品栏，不过要简陋一些，里面显示的都是玩家自己身上携带的一些物品，包括装饰物（例如眼镜）和小吃还有香烟等等，其中小吃的作用有点类似于医药包，吃下就可以恢复生命值。

3.即时竞速

完成入场任务后开启的选项，功能就是约同处于大地图中的玩家进行私人赛车比赛。这种比赛是要各自出钱打赌的，某种程度上，也是一种暗中传递资金给其他玩家的方式。

4.动作

选择角色的情绪动作，可以在这个界面中按确定键来做出动作，也可以在正常游戏中直接同时按下左右摇杆来做出动作。

5.玩家心情

其实就是选择角色的脸部表情，选择之后角色就会长期处于该表情中。

6.启用被动模式

《GTA OL》中最重要的部分之一，如果玩家想要不被打扰地进行游戏，就可以花 100 元开启被动模式。在这个模式中，玩家无法使用枪械或进行任何攻击，但其他玩家也不能攻击你，所以在平常行走于大地图上时，开启这个模式可以让玩家变得更安全。如果当时正身怀巨款，就更要记得开启，不然有可能会被半路劫杀。解除被动模式很简单，在处于被动模式时进入选单，同一个选项位置就会变成解除被动模式，不需要花费现金，但从发出指令解除到实际解除被动模式有 10 秒的倒数，用来防止玩家滥用被动模式，选择在恰当的时候突然解除秒杀其他玩家。

7.突显玩家

选择开启后，玩家在地图上的光标会闪动一段时间，方便其他玩家在地图上辨认你。至于具体用途那就取决于玩家自己的情况，能够用于召集队友，也能够用于吸引其他玩家来击杀你。

8.请求个人载具

有车库后才能够享受的服务，就是让别人把你的某一台载具开过来给你使用。

www.doooland.com



9.清空个人载具

如果玩家在开自己的车，车上又有其他玩家，使用这个功能可以快速地把他们都赶下车。

10.存取载具

这是个功能选项，可以决定哪些人可以乘坐你的载具，而哪些人不可以。

11.交谈

和上一个选项差不多，可以用来决定哪些玩家可以在大地图上选择与你对话，而哪些人不可以。

12.自杀

只有在自由模式中才可以选择，而且要花费 500 块钱。这个功能的主要用途之一就是清空通缉槽，只要自杀后玩家角色会在附近重生，扣掉 500 块钱，但不再处于通缉状态，既不用费事甩掉警察，也不用怕遭到逮捕，后期玩家资金较多的情况下，在和警察枪战中死掉时扣除的金钱可比自杀所花的这 500 块还要多。不过这种情况下玩家会按照游戏中的正常规律，在死亡时掉落一部分的金钱，所以如果玩家携带的现金太多，还是不要自杀为妙，不然还会损失一大笔钱。

●存取金钱

《GTA OL》中和单机部分在金钱计算方法有点不一样，分为现金和存款两部分。玩家消费的时候是不需要直接携带足够量的现金的，游戏会直接扣除银行存款，不过每次玩家完成任务并获得金钱奖励时，钱都会作为现金奖励给玩家，这时候只要玩家身上现金超过 5000 元，同一个大地图中的其他玩家就会收到通知，他们可以通过杀死你来让玩家掉落大笔的现金，以达成抢劫的目的。

在游戏刚开始的时候，只有 ATM 可以存入现金，所以屡屡发生使用现实货币购买了大量现金的玩家在前往 ATM 途中被劫杀的惨剧，所以后来 RockStar 紧急修正了这一点，让玩家可以通过手机存款，虽然有点奇幻，不过这样一来玩家被劫杀的可能性大大降低，加上被动模式保护，基本上就不存在被抢钱的风险了。但因为游戏中还是存在死亡后会掉落一定比例现金的设定，所以各位玩家还是要记得常常存钱，免得不小心死了之后立刻就身家暴减。



存钱方法大家应该都知道，这里循例提一下。打开手机，进入网路选项，点选财经与服务选项卡，进入最下方的 MAZE BANK，点进主选单后选存款即可。



●差事

其实就是一些不同类型的任务，一个类型的任务一般由某个特定的 NPC 发布，玩家手机不时会收到有差事需要玩家完成的召集，点选加入，等凑够人后就可以开始进行了。后期在玩家等级足够后，还可以直接打给对应的 NPC 来要求承接对应的差事。

●购买服装

和单机模式比起来，《GTA OL》的服装购买方式要简陋一点，但也比较方便，玩家不需要根据牌子来选择衣服，随便进入一家服装店都可以购买和更换所有服装，但部分服装需要足够的等级才会解锁。不过虽然服装不分牌子，但对应不同服装位置的界面要在商店对应的位置开启，即上衣购买选项要调查上衣架才能够开启，鞋子是调查鞋架，眼镜调查眼镜架，以此类推。不过面具还是只有单独一家店能够购买。

●入场任务提醒

游戏一开始会有一个类似新手教程的前置剧情，内容都不太复杂，这里就不多说具体的玩法了，只提醒一个关键的地方，就是玩家接到西门电话前往洛都改车王改车之前，会建议玩家偷一台车，这时候千万不要随便偷个破车就去应付差事，因为第一次进入改车王时，玩家上保险和安装追踪器是免费的，所以请偷一辆尽量高级一点的车再去改车王上保险。当然了，有部分车辆本身就是特高级车，原本就装有追踪器，这种车是无法再装追踪器和上保险的，所以玩家可以看好游戏的提示，如果发现车辆太高级无法符合条件，就选一台相对差一些的。这台车会成为玩家初期常用的车辆，更好的性能可以帮助玩家更好地进行某些追逐任务。

注意事项



《GTA OL》的掉档现象令诸多开荒者苦不堪言、为之色变。官方已经在北京时间 10 月 10 日进行了更新，但是否完全修复了这一问题，还有待观察。为保险起见，这里介绍一些防止掉档的心得，如果杂志上市时这些心得已经全然无用，那就再好不过了！

1. 正确的进入方法：启动游戏→进入故事模式→按 START 键选择线上→启动仅限好友加入的战局。

2. 正确的离开方法：于在线模式中按 START 键→选择离开在线模式→等待故事模式的角色出现并可以行动再退出游戏。

3. 当你启动在线模式时，如果进入创建角色的画面，或是提示玩家创建角色、连接不到服务器、无法启动云端等等，一定不要按任何键，直接按 PS 键 / 导航键退出游戏重试，以防止角色被覆盖。

4. 一旦出现上述情况，或是掉线、死机、卡死问题，保险起见建议先不要玩游戏，去官网查看自己的数据是否存在。由于存在上传数据延迟的情况，因此建议玩家起码经过 30 分钟后再确认一下。如果自己的数据还在官网，说明问题不大，只要别在遇到第 3 条的问题时误操作，档应该会回来。

5. 如果发现在线数据出现问题，如买了车和房不能使用、身上的子弹全部离奇消失等等，建议退出，不要尝试重新购买，以免造成金钱和时间的双重损失。



实用技术 研究中心

《GTA OL》成就/奖杯心得

千里之行，始于足下
Off the Plane

取得条件： 完成介绍

大尾流氓
Three-Bit Gangster

取得条件： 达到25级

步步高升
Making Moves

取得条件： 达到50级

逍遥法外
Above the Law

取得条件： 达到100级

我命由我
Unnatural Selection

取得条件： 完成全10波的生存战

补充说明： 推荐“废机场”地图，15级后解锁，建议多人合作进行。躲在中间仓库中门口的箱子后，使用霰弹枪秒杀冲到门口的敌人。

午夜俱乐部
The Midnight Club

取得条件： 驾驶客制化载具赢得5场比赛

补充说明： 首先玩家需要有一辆自己的车，并至少对其进行了一项改造。在建立房间后设置“客制化载具”为“开”，车辆类型选择和自己车辆相同的一类，之后赢得5场比赛即可。推荐地图“前科累累”，一圈仅需30秒左右。

指挥驾驶
Backseat Driver

取得条件： 在拉力赛中扮演副驾驶指引主驾驶夺冠

补充说明： 首先选择陆上竞速，在模式中切换成拉力赛，将偏好设置为副驾驶。在拉力模式中，副驾驶可以看到赛道中的检查点，但驾驶员无法看到，副驾驶要使用十字键的左右来告诉驾驶员如何转向，作为副驾驶获胜一次即可。另外注意拉力赛模式至少需要四名玩家才能开始，且玩家数量必须为偶数个。



无影无踪
Run Like The Wind

取得条件： 在受人悬赏的状况下逃过一天

补充说明： 当玩家达到线上等级10后莱斯特会联系玩家，告诉玩家可以使用悬赏功能，当玩家被悬赏后，杀死玩家的人将获得赏金。游戏中的一天等于现实中的48分钟，这48分钟必须在自由模式的大地图中度过，且在不同房间中的时间可以累积。比较安全的方法是被悬赏后躲在自己家中等时间到，或者请好友帮忙在私人模式中解锁。



一网打尽
Clean Sweep

取得条件： 在没有死亡且杀害至少10名敌人的情况下，完成一场帮派攻击

补充说明： 在玩家达到线上等级18级后会有NPC联系玩家，提示玩家地图中会有帮派据点存在。帮派据点在大地图上看不到，只有当玩家靠近时小地图才会有红色圆圈出现，进入该区域内开枪即可触发帮派攻击。本成就要求玩家在消灭据点的全部敌人前没有死亡，且杀敌数在10人以上。

天生抢匪
Stick Up Kid

取得条件： 抢劫全部20家商店

补充说明： 地图中共有20家可以抢劫的商店，进入商店后拿枪指着店员，等待他将前装进袋子后捡起袋子离开，也可以直接枪毙掉店员后自己走到收款机前按十字键右拿钱。抢劫商店后会被通缉，且通缉等级会逐渐提升。抢劫商店只要玩家离开商店便算完成，即使在被警察追逐的过程中被杀也算成功抢劫。已经抢过的商店会短时间消失在地图上，且成功抢劫过的商店的图标上会有绿色的勾，可以方便的确认哪些商店还没抢过。

帮会分子
Crew Cut

取得条件： 用帮会成员的身分完成一份差事

补充说明： 玩家可以在游戏中或去Rockstar的Social Club网战上加入帮会，加入成功后和至少一名相同帮会的玩家完成一场任务即可。

快意恩仇
Full Refund

取得条件： 杀掉曾抢劫您的小偷

补充说明： 本成就/奖杯需要一名至少50级的好友帮忙。首先确定自己身上的现金有5000元以上，之后让50级以上的好友打电话给拉玛，选择打给劫匪，花费1000元便可雇佣小偷前去打劫玩家。之后玩家将偷走自己钱的小偷杀死，拿回自己的钱即可。

打电话搬救兵
Dialling Digits

取得条件： 第一次打电话向帮派搬救兵

补充说明： 需要玩家达到线上等级20级，梅利威瑟会联系玩家，并提供给玩家各种火力支援，之后打电话给梅利威瑟，选择5000元的支援直升机即可。

美梦成真
American Dream

取得条件： 拥有一栋房子、一座车库，还有一辆已经投保的车子。

补充说明： 线上模式刚开始的时候玩家会接到改车的教学任务，如果此时的车子没有被炸掉或丢失，那么当玩家购买房产后便可解锁成就。游戏中最便宜的房子价值80000，并且带有一个有两个车位的车库，而最贵的价值400000，带有一个10个车位的车库。玩家可以根据自身情况选择合适的房产。买房需要使用手机上网购买，另有玩家反映直接走到房产处购买是无法获得成就/奖杯的，请注意。

尽情领略
Enjoy Your Stay

取得条件： 参与洛圣都所有的活动

补充说明： 所有要求完成的活动如下，注意只需要完成即可，不论输赢。另外就是掰手腕、飞镖、高尔夫、网球和脱衣舞俱乐部需要玩家达到线上等级7级后才会开放。

理发
纹身
买一件衣服
高尔夫
网球
飞镖
三种打靶比赛的任何一种
掰手腕
抢劫一家商店
观看脱衣舞



独占鳌头
Numero Uno

取得条件： 在所有类型的竞赛中都得到第一名

补充说明： 需要获胜的比赛类型如下，其中拉力模式竞速只需完成主驾驶和副驾驶的其中一种。注意竞速模式单人开始比赛是不记做胜利的。

死斗游戏
团队死斗游戏
陆上竞速
空中竞速
水上竞速
GTA模式竞速
拉力模式竞速
完成全10波的生存战
掰手腕
飞镖
高尔夫
网球
三种打靶比赛中的任何一种
跳伞
帮派攻击

战功彪炳
Decorated

取得条件： 获得30个白金奖项

补充说明： 游戏中总共有85个奖项，玩家只需拿到其中30个白金奖项即可。大部分奖项为积累性的，另有一部分是只要达成一次的技巧性的。奖项可以在暂停彩蛋的统计资料–奖章中查看。拿到奖项后会在左下角的地图上方提示玩家，同时有少量的经验奖励。下面列出部分相对简单的奖项，供玩家参考。

胜利

名称	内容
杀手不留情	在死斗游戏中累积50场胜利。
冠军	在竞速模式中累积50场胜利。
横冲直撞	在GTA模式竞速中累积50场胜利。可以和“冠军”奖项同时获得。
赛车杀机	在一场GTA模式竞速中杀死三名玩家并获胜。可以是杀同一名玩家三次。
赛出自我	驾驶客制化载具赢得1场比赛。此奖项会在获得“午夜俱乐部”成就/奖杯的过程中获得。
后来居上	在任何模式的竞速模式中从最后一名翻盘夺冠，需要累积25次。可以在获得“冠军”奖项的过程中获得，如果两人对刷先让朋友经过第一个检查点，再反超他最后获得第一名即可。
纪录保持者	在任意Rockstar制作的竞速中创下世界纪录。此奖项在开服初期因Bug的原因导致每位玩家都会获得，但目前已很难通过正常方法取得。
一骑绝尘	在竞速中创下最佳单圈成绩，需要累积25次。可以在获得“冠军”奖项的过程中获得。
竞速全能	在每种类型的竞速模式中获胜至少一次。在获得“独占鳌头”成就/奖杯的同时获得。
幸存者	完成全10波的生存战。在获得“我命由我”成就/奖杯的同时获得。
五盘决胜	赢得一场五盘制网球比赛。
连胜盘	打出连胜盘赢得网球比赛。可以和“五盘决胜”奖项同时获得。
宾果老妈妈	在靶场竞技的翻面枪色比赛模式中把所有目标都换成你的颜色。需要两名玩家对刷，让好友故意放水，自己将全部目标打翻面即可。
全能玩家	在每种游戏模式中获胜。在获得“独占鳌头”成就/奖杯的同时获得。

一般

名称	内容
斗士	参与25场不同的死斗游戏。可以在获得“杀手不留情”奖项的过程中获得，此奖项中提到的“不同”指的是不可以在同一个房间中反复重玩，打完一场后退出，重新建立房间即可，可以反复使用相同的地图。
赛车老手	参与25场不同的竞速比赛。可以在获得“冠军”奖项的过程中获得，方法同上。
大扫荡	于游戏中的一天内，于一次战局中解决5次帮派攻击。游戏中的一天为现实世界中的48分钟，时间可谓绰绰有余，具体帮派攻击的位置请参照相关成就的地图。
结算分数	在飞镖游戏中，6镖结束游戏。方法有很多，其中一种比较容易达成的是前4镖全中20的3倍，第五镖命中11，第六镖命中红心。
发球高手	在网球比赛中发出ACE球得分。需要发球直接得分20次，可以和“五盘决胜”奖项同时获得。
大赢家	透过押注累积获得50000元。可以在获得“冠军”奖项的过程中获得，每次开局两位玩家都下注2500元，获胜的玩家会获得1500元。
性感火辣	在脱衣舞俱乐部观看私人舞蹈25次。一支舞40元，25次共需1000元。





名称	内容
时尚玩家	购买25种不同的服饰。
纯理发	理发25次。可以在两种发型间反复切换。
人体画布	在身体各个部位刺上刺青。其中脸部的刺青需要在获得“爆头高手”奖项后才会解锁。

犯罪

名称	内容
偷车贼	偷50辆汽车。可以于自由世界中在自己房子附近抢车，当出现警察通缉后立即逃进家门，通缉消失重复。
重装抢匪	抢劫每一个商店。在获得“天生抢匪”成就/奖杯的同时获得。

载具

名称	内容
炸翻天	使用爆炸性武器引爆500辆载具。可以在获得“偷车贼”奖项的过程中获得，将自己抢过的车排好，丢手雷引爆。

战斗

名称	内容
爆头高手	累积爆头500名玩家。可以在获得“杀手不留情”奖项的同时获得，“杀手不留情”要求玩家在死斗模式中获得50场胜利，每场比赛获胜至少需要杀敌数为10,50场刚好500人。
接二连三	在有人干掉你之前连续击杀对手3次，需要累积50次。可以在获得“杀手不留情”奖项的同时获得。
死神	在死斗游戏中累积杀敌数500人。可以在获得“杀手不留情”奖项的同时获得。
连环杀手	在死斗游戏中获得10次连杀。可以在获得“杀手不留情”奖项的过程中获得。
霸气无双	在帮派攻击事件中累积最多的击杀次数。至少需要两名玩家一起去进行帮派攻击，杀敌数最多的玩家获得此奖项。
杀人必见血	在四人生存战中累积最多的击杀次数。在生存战中杀敌数最多的玩家获得此奖项。

武器

名称	内容
手枪侠	累计使用手枪杀死500名玩家。可以在获得“杀手不留情”奖项的同时获得。
惊爆危机	使用黏弹杀死50名玩家。
手雷怪客	使用手雷杀死50名玩家。
近战杀手	使用近战杀死50名玩家。



土豪我们做朋友吧！

——ACG富豪榜大盘点

文 422工作室 BANYANO
编 稀饭　美编 心の永恒

够了！你们够了！

实在是看不下去了！现在有些人，整天挥金如土、骄奢淫靡，坐拥几十亿乃至上百亿的身家，别墅多得自己都记不住，每天除了浪荡就是耍酷，动不动就驾着豪车载着美女们飞驰而过，一点也不理会路边我等屌丝玩家们的感受！对于这样的衣冠禽兽，我只想代表广大读者发自肺腑地对他们说一句话：土豪我们做朋友好不嘛！

（注：本企划收录的动漫及游戏均以在游戏作品中登场过为准）

S级土豪　富可敌国STYLE

那么，让我们正式进入这份游戏界富豪榜单。列入第一集团的自然是资产实力足以与国家匹敌的跨国型企业掌门，仅仅一个"壕"字已无法体现出他们的财大气粗。对于这些对日常生活已经失去概念的人来讲，一分钱与一亿元基本没有什么区别。



鲁弗斯·神罗

●来自：《最终幻想Ⅶ》　●职务：神罗公司社长
●财富指数：★★★★★　●资产来源：生产贩卖能源

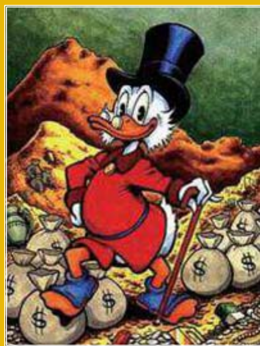
早在上世纪末的豆腐块建模时代，作为最有魅力的反派BOSS之一，神罗社长几乎用绳命演绎出了一个如劳模般标准的精英级富豪形象——冷静、专注、果决。面对此等极品型男，"高富帅"这等词语用在他身上简直就是一种亵渎。相对于分别患有不同程度心理疾病的克劳德与萨菲罗斯，鲁弗斯·神罗简直正常得让人挑不出瑕疵，除了那一脸的游（马）戏（赛）性（克）。感谢科技，十年之后，在CG电影《圣子降临》中我们终于见到了神罗社长的真容。如果《最终幻想Ⅶ》在今天能够再复刻一次，恐怕这位高处不胜寒的白衣帅哥会在如今的价值观体系中成为人气最高的一位。哦，抱歉忘了汇报他的财富总值——在那个时代，神罗公司就代表着世界政府，那么这将是怎样的一个数字呢？请调用你大脑中负责幻想的区域慢慢思考。

www.ooolamu.com

史高治·麦克老鸭

●来自：《米老鼠与唐老鸭》　●麦克财团董事长

●财富指数：★★★★★　●资产来源：探险（早期）及各行业投资



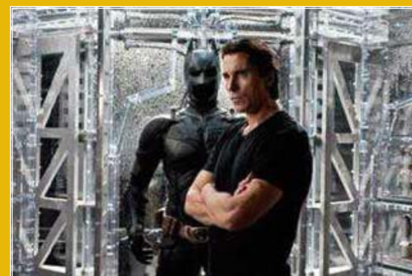
这只世界上最富有的鸭子同时也是这个榜单里资格最老的一位，他诞生于 1947 年，今年刚刚度过“六六”大寿。其名“史高治（Scrooge）”一词最早源于狄更斯笔下，用来冠名一个小气的商人，后来则引申成了吝啬鬼的代名词。就实际行动上看，史高治叔叔实在无愧这个名字，他坐拥全球无数大型企业及连锁商场，每天回家第一件事就是打开金库大门一个猛子扎下去在金币堆里游泳（经济危机时险些摔死），而即便如此却丝毫不肯对一向经济拮据的侄子唐纳德（唐老鸭）施以任何援手。偶尔拿出点钞票救急还是巨坑无比的高利贷，于是我们经常会在故事里看见唐纳德被这位来追债的叔叔逼得东躲西藏，几乎成了环球赛跑……我说小伙伴们，这样的土豪朋友咱不要也罢。

布鲁斯·韦恩

●来自：《蝙蝠侠》　●职务：韦恩企业总裁

●财富指数：★★★★☆　●资产来源：继承，军工

曾经有人试图计算蝙蝠侠这一身行头值多少钱，结果算来算去出了个天文数字，光是“忍者训练”一项就是对时间、意志与钱包的三重考验，可见这年头当超级英雄和泡妞一样，都得是肯下血本才行的。不过相对于其他昼伏夜出的超级英雄而言，蝙蝠侠显得更加疲于奔命——晚上要替天行道维持城市治安，白天则要打理等同高谭市经济命脉的韦恩企业。最郁闷的是经常还是吃力不讨好，最后往往落得个被黑白两道追杀的下场，精神肉体遭受双重折磨。高富帅做成这个样子，和屌丝又有神马区别？别提什么能力越大责任也就越大之类的傻话，那是蜘蛛侠等瘪三之流的暴发户理论。





泰温·兰尼斯特

●来自：《冰与火之歌》　●职务：兰尼斯特家族首脑

●财富指数：★★★★★　●资产来源：世袭与战争

“兰尼斯特有债必偿”——在冰火世界列王的纷争里，黄金狮子兰尼斯特家族的这句箴言出现的频率仅次于冰原狼史塔克家族的“凛冬将至”。但狮子与奔狼的战斗并没有持续多久，狼群已然四分五裂，让狮子笑到如今的并不是正义，而是金钱。在两个家族的数度交锋中，泰温·兰尼斯特那足以买下半个世界的黄金起到了决定性的作用，就连剧中人气最高的小恶魔提利昂如果不是顶着家族光环恐怕也早已身首异处。人们甚至笑言泰温公爵拉出的屎都是黄金，事实果真如此吗？或许吧，没人知道。惟一可以确定的一点是：游戏版的《冰与火之歌》做得和屎一样倒是真的。如果你对这部作品但凡还存有一丝好感，就不要去碰。

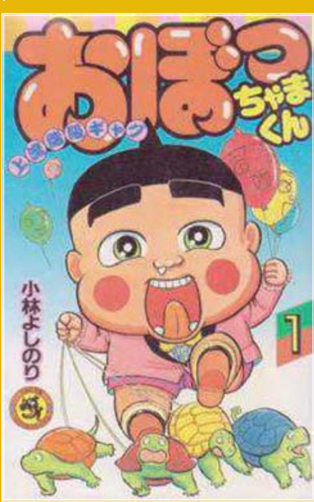
御坊茶魔

●来自：《天才少爷》

●财富指数：★★★★★

●职务：学生

●资产来源：父亲



这部作品可能与游戏关联不大，但在盘点 ACG 土豪时如果漏掉它简直是罪恶！《天才少爷》诞生于上世纪 80 年代末期，是一部纯恶搞向的漫画，主角御坊茶魔几乎是你在学生时代能想象到的所有土豪符号经百倍放大后的综合体。别的同学炫富戴劳力士手表，茶魔则是专门雇了个“报时人”（随叫随到的报时忍者）；别的同学被绑架后怕得要死，茶魔则是自己从身上掏出十倍赎金自赎。另外，他还因为在医院打针怕疼于是专门请来马戏团表演转移注意力，因为学习成绩不好于是专门请来一组诺贝尔奖数学家当家教，因为爱迷路于是在全日本雇了无数人一生充当“职业路人”给自己指路……如果这都不算壕，那这个榜单可以直接撤掉了。

海马濑人

●来自：《游戏王》　●职务：海马公司社长

●财富指数：★★★★☆　●资产来源：娱乐业



当满不在乎地撕掉四大顶级稀有卡片之一的“青眼白龙”时，海马濑人的形象便被死死地定格在了土豪上，这是任谁也洗刷不掉的。《游戏王》诞生至今十七年，也正是靠着海马濑人这个亦正亦邪的魅力角色才走到今天。与城之内、本田等一登场就把屌丝气质散发得淋漓尽致的角色不同，海马濑人的壕范儿几乎具现化得肉眼可辨——别人装卡用卡袋，他则是用高档手提箱，而且动辄就整箱整箱地拿去交换或送人。对于所有热爱集换式卡牌且把海马当成偶像的玩家而言，他给大家引上的无疑是一条不归路……

托尼·斯塔克

●来自：《钢铁侠》　●职务：斯塔克企业总裁

●财富指数：★★★★☆　●资产来源：继承，发明，军工

二三十年前，当老师问小孩子们长大想做什么职业时，“科学家”是千篇一律的回答。现如今，“科学”的职业概念依然在被无数孩子们追捧，只是发音变成了“钢铁侠”。这位史上最张扬且无之一的超级英雄如今已经被冠上了“雅痞”的原创标签，继续代替全世界有贼心没贼胆的男人来实现那些 YY 中的 YY，譬如“12 月的封面女郎是双胞胎”之类。作为科技宅这一稀有种族进化的究极形态，斯塔克炫出的豪宅香车美女在族人眼中都无关紧要，真正令人难以控制情绪的是那些甩开当下科技几条街的尖端设备以及斯塔克对它们漫不经心的态度。于是在《钢铁侠 3》末尾，当人们看见那些自己几辈子都挣不来的钢铁战甲被成打地当成烟花燃放的时候，出离的何止是愤怒。

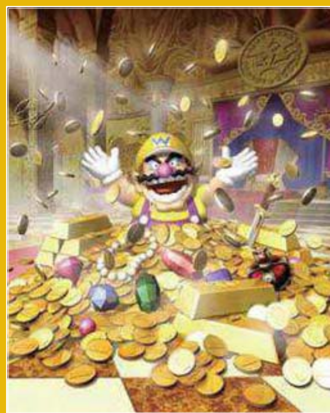


A级土豪

地方霸主STYLE

此类土豪虽然没有在全世界范围呼风唤雨的能力，但坚守在自己的一亩三分地里，倒也是地方一霸。当然，你也可以说其中某些人只是因为活在自己的次元里与外界没有交集——无论怎样，恩格斯说：艺术之所以称为艺术，在于它有不同诠释。

瓦里奥



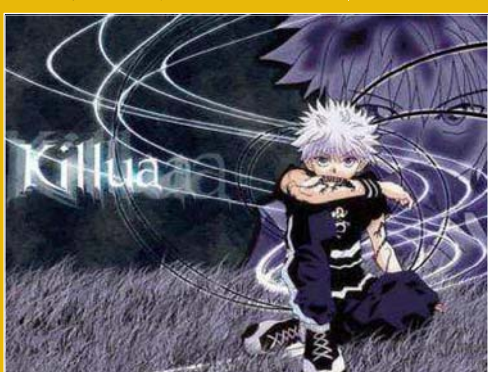
●来自：《瓦里奥》系列
●职务：财宝猎人
●财富指数：★★★★
●资产来源：探险

我们惊奇地发现，瓦里奥同学几乎是所有榜单上的常客——猥琐榜、反角榜、小偷榜、脑残榜……几乎清一色的负面奖项。然而瑕不掩瑜，我们还是应当清醒地看到这位同志在勤劳致富方面的突出表现。与那两个整天沉湎女色的远房亲戚马里奥兄弟不同，瓦里奥每次都是专心致志地一心一意收集各种财宝，顶不动就撞，撞不动就砸，一路跑一路拆，看似简单粗暴，然则实用非凡。照这种愚公移山的劲头发展下去，他那金币山的高度超过目前虚拟富豪榜首位的恶龙史矛戈（《霍比特人》）看来也只是时间问题。

奇犽·揍敌客

●来自：《猎人》　●职务：猎人
●财富指数：★★★★　●资产来源：暗杀

这位来自杀手世家揍敌客家族的少年从小接受的教育与常人完全相反——当别人还在牙牙学语时，他已经在接受随时会挂掉的杀手训练；当别人受了一点皮外伤就嚎啕大哭时，他已经在经受电刑拷打与毒药耐性测试；当别人和父母赌气离家出走时，他……也差不多是一样吧，只是险些杀掉了前来阻拦的母亲和二哥。总之，这个诡异的家族即使在高手云集的猎人世界里依然让人不寒而栗，无人敢惹，但有这样一位身手不凡的小伙伴当朋友也是蛮惬意的，你们两人可以一起考考猎人执照、练练功夫，没钱时一起去打打擂台赚零花钱——不过可一定要当心奇犽那花钱如流水的作风，上次打擂台赚到的50亿都被他买了糖果。



吉斯·霍华德



●来自：《饿狼传说》　●职务：黑社会老大
●财富指数：★★★★　●资产来源：各类非法收入

对于如今的许多新生代玩家而言，《饿狼传说》（请注意是“饿狼”不是“饿狠”）已经真的成为了一个传说，偶有知道这名字的人，第一反应通常也是张学友的那首同名曲。但拜《格斗之王》所赐，特瑞、比利、克劳萨还有不知火舞等角色许多人还是认识的，尤其是悲剧的万年跳楼男——吉斯·霍华德。作为气场无双的最终BOSS，吉斯坐拥南镇霸主之位，甚至连市政府与警察局也全在其掌控之下，嚣张程度不亚于《功夫》里的斧头帮。作为其壕力的象征之一，他在镇上建造了一座直入云端的“吉斯之塔”，堪称格斗游戏史上罕见的人名式地标性建筑，只是这塔的惟一作用貌似只是让他在END画面下享受自由落体的快感。

维托·克里昂



●来自：《教父》　●职务：黑手党首脑
●财富指数：★★★☆
●资产来源：家族“生意”

作为人类艺术史上最经典的形象之一，“教父”维托·克里昂的气度不仅在于一张流转在黑白光影之间的脸庞，更缘由那不怒自威的冷峻——“我会开出一个让他无法拒绝的价码”，这句话显然涉及的已经不是钱的问题，而是影响了几代人的黑帮魅力。教父这个符号所代表的，也正是游走在法律空白地带的地下秩序权威。然而提到游戏版的《教父》，不得不感慨一下教父扮演者马龙·白兰度，虽然这位好莱坞巨星曾经有过显赫奢靡的时光，然而在晚年却因子孙不肖而家道中落，几近家徒四壁。即使在去世不久前，卧病在床的他依然不得不强忍病痛给游戏配音来赚钱糊口。如今，每当我们听到那来自黑暗中的声音时，不免袭来一丝悲伤。

卢修斯·马尔福

●来自：《哈利波特》　●职务：巫师学徒
●财富指数：★★★☆　●资产来源：世袭

很少有人悲催到从小到大都长着一张欠扁的脸，不过马尔福恰好就是这么悲催。自打在《哈利波特》第一部“魔法石”里刚登场的那一刻起，作者JK罗琳女士那刻画他时飞扬跋扈的笔触便注定了其悲剧人生从此将在哈利波特的阴影下度过。虽然是一位标准的富二代土豪，不过在魔法世界这样一个注定属于屌丝的次元里，马尔福简直是用来被各种逆袭的对象，无论买了多么高端大气上档次的扫帚与法杖等新潮奢侈品，最终都拼不过低调奢华有内涵的主角光环一票人，“壕”字顶得未免有些名不副实。不过考虑到魔法道具在现实世界里的稀有度，还是勉强将其列入A级土豪一列吧。



卡莱尔·卡伦

●来自：《暮光之城》　●职务：外科医生
●财富指数：★★★☆　●资产来源：不明

身为一个吸血鬼家族的首脑，卡伦医生有着惊人的洞察力与领导魅力，在身为吸血鬼的这三百多年里，他从孤身一人发展出一个素食主义（不吸人血）的吸血鬼族群，其经历绝对足够出本外传了。不过我们更加感兴趣的则是他那谜一样的家庭资产究竟来自何处，这个家族每隔十年左右便会乔迁到远方，以免被周围的人类发现自己不老不死的特征，而无论搬到哪里，卡伦医生总会安排好一切：豪华别墅，艺术珍品，名贵跑车……以及各种体面的职业身分。面对这样的土豪，光做朋友显然已经远远不够了，要想办法混成家人才有前途呀少年！

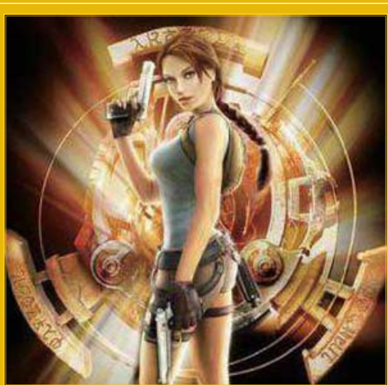


B级土豪 挥金如土STYLE

这个级别的土豪并没有稳固的联盟势力，基本都是跑单帮的，不过敢买敢花，高收入换作高消费，动辄一掷千金，虽不至月光，但估计也没多少存款。什么，你问为什么没有圣斗士里的城户光政？抱歉，他那是挥精如土才对吧……

劳拉·克劳馥

●来自：《古墓丽影》
●财富指数：★★★
●职务：考古学家
●资产来源：探险



作为游戏界的头号性感美女，波霸劳拉已在全球几乎是家喻户晓——当然，一同闻名的还有她那与胸部成正比的财富。尽管劳拉小姐别墅地下的藏宝库里早已堆满了来自世界各地乃至外星系的宝物，但骨子里的探险精神却依然促使她去迎接一个又一个新的挑战，大有不把整个地球翻个底朝天誓不罢休的架势（拜托您给屌丝德雷克留点活路吧）。想和这位富婆土豪做随行伴侣的同学可要小心了：人家中个机关踏个陷阱之类的可以马上祭出S/L大法重新Continue来过，换成咱们的话……愿来生投胎个好人家吧。

黑杰克



●来自：《怪医秦博士》
●职务：外科医生（无照）
●财富指数：不固定
●资产来源：出诊费

又是一个外科医生，不过这位土豪可是实打实靠医术吃饭的。黑杰克既是医学界最声名狼藉的“黑心”无照医师，同时也是ACG历史上最传奇的天才外科医生。他几乎可以治好任何外科疾病，然而无论病患是什么人，他每次的出诊费用一开口就在千万级以上，有的甚至要十几亿，足以让小到中型土豪彻底破产。只要钱不到位，任凭你对他如何威逼利诱都没有半点用处。但，同样是这位黑杰克，他往往会把刚拿到的手术费甩手就扔给别人，或是直接弃若敝履，以致生活始终清贫如一。对于这样一位恪守古怪原则的伪·土豪，即使是朋友来看病也得留神，搞不好就弄你个倾家荡产。

伊鲁姆·加尔特·笠原

●来自：《超级机器人大战》 ●职务：驾驶员（中尉）
●财富指数：★★★ ●资产来源：继承

发生在富二代身上的故事实在太多太多，譬如过生日时送豪车啦，送别墅啦，送游艇啦……我们已然听得耳朵发茧。不过这位伊鲁姆同学的老爹或许是想标新立异一点，居然在儿子生日当天送了一台机器人给他（超级系机体古伦加斯特，“第四次机战”里初登场）。也许是为了跟乡下土老财破岚财团一较高低，这台机体与泰坦3一样拥有人类、战斗机、战车三段变形设定，而且采取脑波识别系统，除了伊鲁姆本人之外没人能开走，让我等小伙伴们只有看着干流口水的份儿。纵观机战历史上的一众苦逼主角，和伊鲁姆相比实在屌得不能再丝。



布尔玛·布里夫

●来自：《龙珠》
●职务：发明家
●财富指数：★★★
●资产来源：继承，发明



几乎没有人不认识这位祖母级的角色。她的父亲布里夫博士因发明了变幻胶囊而声名显赫，但布尔玛的天才头脑也不在其父之下——龙珠雷达、身材伸缩器、宇宙飞船……乃至时间机器这种匪夷所思的东西，统统出自她的手笔。虽然原作中没有具体提及布尔玛一家究竟有多阔绰，但以上种种发明折合专利费用便足以是天文数字了。更具有决定性证据的一点是：她家里养着贝吉塔与特兰克斯两个赛亚人，而众所周知赛亚人都很能吃……你没见到自从悟空和琪琪结婚后把坐拥火焰宝山的土豪牛魔王家都吃穷了吗？

美神令子

●来自：《GS美神极乐大作战》 ●职务：除灵师
●财富指数：★★☆ ●资产来源：除灵报酬

ACG史上少见的极端拜金主义女主角，除灵酬金通常在几千万日元到数亿日元不等，然而付给员



工的薪水却少得可怜，譬如在她手下打工的男主角横岛忠夫时薪只有30日元，每天赚到的钱几乎只能用来购买泡面维持生存……美神令子最高超的敛财手段莫过于随时随地狮子大开口——除灵前漫天要价，除灵中坐地起价，除灵后突然涨价——而且屡试不爽。试想一下，当你被恶灵包围袭击时，又有多少人会舍命不舍财？不过话说回来，尽管属于高收入富豪群体，但美神令子的各项除灵道具开销也同样不菲，再加上每天漫无节制地高档消费，估计手边也不会有多少存款。但是，为了世界上的爱（胸）！正义（屁股）与和平（大腿）！横岛忠夫之流的小伙伴们依然坚定地固守在她身边。

L

●来自：《死亡笔记》
●职务：侦探
●财富指数：★★☆
●资产来源：不明



虽然名义上是“世界三大名侦探之一”，但另两个侦探都是L虚构出来的身分，想要秘密调查他的人通常都会上这个当，请L自己调查自己。抛却神一般的推理能力与理性思维不谈，L坐拥的大笔财产就像他的真实身分一样始终是个谜，他可以调动世界上各种黑白两道的名人协助自己，也可以满不在乎地买下一座大厦当做调查疑犯的秘密基地。L最洒脱的地方在于他从始至终彻底无视金钱概念，独自活在一个纯粹到只有逻辑的世界里，这种不明觉厉的境界也许只有当我们和他一样智商与情商形成绝对反比时才会懂得。

C级土豪

学园阔少STYLE

这个单元是喜闻不乐见的土豪小伙伴环节。对于这些“X二代”们，职务与资产来源几乎都是清一色的“学生”与“继承”，故此干脆直接省略算了。总之你要相信，这个世界上真的随处都有这么一类人，它的存在意义就是在你刚取得一点点的成就时，便立刻用显赫的家当带给你史诗般的挫折感，让你顿时明白自己离所谓的成功还有尼玛至少十万八千里。

神崎堇

●来自：《樱大战》
●财富指数：★★



神崎堇是《樱大战》里最难追的女孩之一：你不理她吧，她不理你；你献殷勤吧，她鄙视你；你故意逗她和她对着干吧，她直接一刀斩到你桃花开……好吧，她大概是史上最真实的女性游戏角色也说不定。能不看攻略把神崎堇追到手的哥们，就算长得跟巴黎圣母院那敲钟的一样，这辈子应该也是不愁身边没女人了。

说到底，还是神崎堇的大小姐脾气在作祟。她的家族“神崎重工”在当地可是数一数二的军工企业，甚至可以直接一把掐住帝国华击团的经济命脉。在《樱大战2》里，神崎家大概是觉得让女儿跟个小白脸外加一群傻妞整天坐在垃圾桶里上街打打杀杀太不像话，勒令神崎堇退伍回家安心当大和抚子早些嫁人了事，甚至不惜以撤资相威胁。就在神崎堇哭得梨花带雨不知所措的时候，最后还是帝国华击团的小伙伴们一起在战斗后说服她安心留下，发誓要永远团结一心，场面煞是感人。千言万语浓缩成一句话就是：土豪你不要走我们做朋友嘛！

铃木园子

●来自：《名侦探柯南》
●财富指数：★★



铃木财团大概是整个《柯南》里除了黑衣人组织之外最神秘的团体，漫画里尚不觉如何阔绰，而剧场版里则一部比一部来得悬，几乎出现的所有地标性建筑、豪华大型交通工具、知名演艺公司……统统都是铃木财团旗下的资产，触角只差没伸到外太空了。鉴于严谨的壕力评测原则，这里取个平均值，打两星吧。

铃木园子实在可怜，本来是个还算低调的女高中生，结果自从和柯南这个扫把星扯上关系后，几乎成了全日本亲历命案现场第二多的青春少女（第一名自然是小兰），而且每次登场后有30%的概率被柯南用麻醉针射中后当人肉替身，如今几百集下来，恐怕也快和毛利小五郎一样产生耐药抗体了吧？细数一下园子，实在没啥优点可言：无相貌无身材无大脑无品格无节操……惟一的特点大概只有铃木家族这一身分了。看来，当上帝在给土豪关上一扇门时——之后简直连窗户缝也不给留啊。

伊集院丽

●来自：《心跳回忆》
●财富指数：★☆



如果在20年前做个“十大欠扁游戏角色”的榜单，伊集院丽绝对榜上有名。身为主角的玩家好不容易混进一个妹子们还算五官端正的学校，你丫动不动就出来冷嘲热讽不算，还逢年过节就亮出收获的满车巧克力来晃瞎大家的氪金狗眼。尤其是每年圣诞节，妹子们都齐聚在伊集院家的豪宅里轰趴，这边厢我们才恶补了一假期数理化，刚刚博得一点佳人芳心企图在舞会上趁热打铁混个二三垒啥的，结果才到门口就被伊集院家以“衣冠不整”为由打回老家……人艰不拆啊魂淡！故此，为富不仁的伊集院丽在《心跳回忆》甫发售时于玩家心目中的恶少形象简直是罄竹难书。然而，直到后来有一天，大家知道了一个叫做攻略的东东，纷纷开始365天不间断地给伊集院丽打电话，他……哦不，她的真正身分才彻底揭晓。不过我说做设定的老兄，这种死缠烂打近乎性骚扰地追壕女当朋友的方法虽说是隐藏秘技，万一被小朋友们学去怎么办？您好歹也得注明一下：“危险动作，请勿模仿；如有失误，自行善后”吧？

男公关们

●来自：《樱兰高校男公关部》
●财富指数：★☆

自从奇葩剧《流星花园》(《花样男子》)在上世纪末诞生以来，此类学园阔少后宫类ACG便一直不缺市场，一一列举太麻烦，还是用最典型的《樱兰高校男公关部》一并代表了吧。这是一部讲述一个穷得不能再穷的



女主角与一群富得不能再富的公子哥们在学校里发生的……校园(科幻)故事。虽然听起来显然不是男同胞们感兴趣的类型，但大家不妨通过这部作品来感受一下土豪们的公关礼仪范儿——就算和土豪做不了朋友，静静地坐着听你们这些有钱人说话也是好的。额，旁听的时候千万要注意身边的物品，看见那边扫地的女主角没有？她就是高一那年不小心碰碎了公关部里一个价值800万的花瓶，被留下干活还债一直待到现在。得罪了土豪还想走？没那么容易！

骨川强夫

●来自：《机器猫》
●财富指数：★

几乎所有人，所有人小时候身边都曾有过这样一个小伙伴，试着回忆一下：你想买的玩具都在他手上，你想看的漫画都在他家中，你想吃的零食都在他嘴里……总之，你想要的一切他都美滋滋地替你实现了。如果此人的属性栏里再加上一个“高大英俊人缘好，门门功课一百分”，那么他绝逼就是你传说中的宿敌“别人家孩子”无疑！甭犹豫了，揍丫挺的！

还好，强夫的能力尚没凶残到那地步，他的成绩也偶尔被老师责骂，他也有自己在意的身高缺陷，他也畏惧大胖（刚田武）那“need just word,word has word”的强盗逻辑，他也有自己羡慕攀比的对象。平心而论，强夫的家境只属于中产偏上，不算富豪。究其本质，还是主角野比康夫的家境太寒碜，然而即便如此野比依然坚守气节，几乎从没向强夫低过头。所以，《机器猫》这部作品的宗旨无非是想告诉我们：不想跟土豪做朋友也可以，去搞只机器猫吧。



后记

土豪榜盘点到这里，暂时告一段落先。尽管多数处于学生时代的读者兄弟现在可能普遍坑爹多于拼爹，将来估计也很难找到送你一台宾利当嫁妆的丈母娘，但有这么多失败的前车之鉴摆在这里，可见当土豪也未必是件乐事。做人呐，还是自己活得开心最重要。所以，建议大家还是放宽心胸，摆正心态，纵使今后遇到再飞扬跋扈的土豪们在你面前嘚瑟，也都不要在意，淡淡地回答一句：“和你们这些土豪呼吸一样的空气真是对不起了”即可。

事了拂衣去，深藏屌与丝。



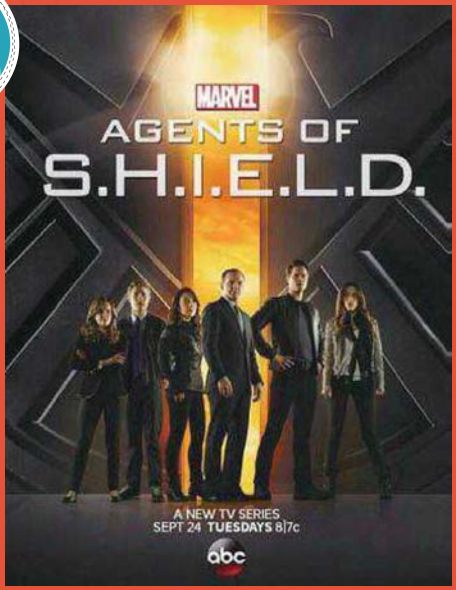
秋季新美剧推荐



多边影视

稀饭 提供

在渡过了有些沉闷的夏季后，美剧领域又重新焕发出了新的活力，早在今年初甚至是更早之前就开始策划的美剧终于纷纷开始出炉，经过了试映阶段的考验，能够脱颖而出登陆电视荧幕的作品都有着各自的卖点和过人之处，但是他们其中的哪一些看起来最有成功的可能，又或者其他卖相更为吸引人？在这里稀饭我以个人口味和目前的业界评价结合，为大家推荐几部值得一看的作品，希望能够对各位美剧迷有所帮助。



神盾局特工 —— Marvel's Agents Of SHIELD

这部由《复仇者联盟》导演乔斯·韦登打造的电视剧聚焦于漫威漫画世界中著名的国家安全组织神盾局（S.H.I.E.L.D，即 Strategic Hazard Intervention Espionage Logistics Directorate，国土战略防御攻击与后勤保障局），描述一队由在电影中牺牲后又复活的特工菲尔·科尔森带领的神盾局特工处理各种事务的经历。因为故事仍然发生在漫威宇宙中，所以超级英雄元素是绝对少不了的，但本剧主要描述的是正常人类特工的经历，超级英雄元素只是点缀，各位观众们可以期待各位特工们的表现，但就不要盼着能够经常看到钢铁侠、美国队长和蜘蛛侠出没了。

这部剧是目前新剧中最受关注的，不但有着去年《复仇者联盟》的人气带旺，本身的素质也非常有保证，其中演员方面除了饰演科尔森的 Clark Gregg，还有美籍华人演员温明娜，英俊小生 Brett Dalton 和 Iain De Caestecker，以及两位美人 Elizabeth Henstridge 和 Chloe Bennet 加盟，这个特工队伍集合了演技派和俊男美女，绝对不乏视觉上的看点，也有着主流化的优秀剧本，绝对是新美剧中最有看头的一部。对于国内观众来说，本剧的另外一个优点就是演员中的东方元素，除了澳门出生的温明娜，Chloe Bennet 也有着一半的中国血统，还有着一个中国名字汪可盈，所以本剧在审美上也算得上面面俱到。最后，本剧在开发伊始就声明是面对任何观众群体的，所以大家千万不要因为自己对超级英雄题材不熟悉就放弃观看，那可是会错过一部好剧的哦。

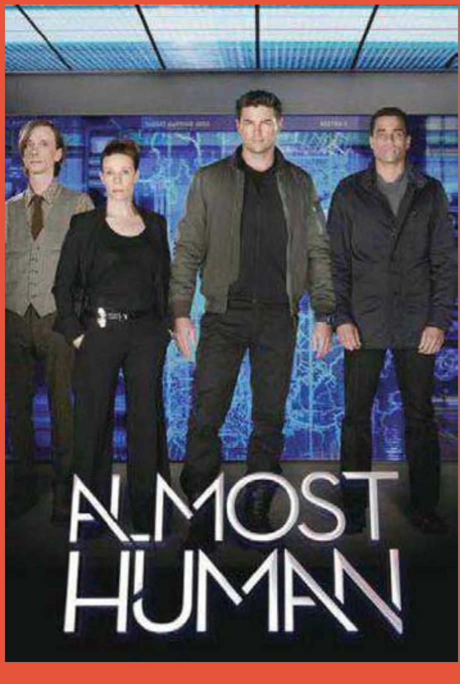


机器之心 —— Almost Human

2013 年的电影佳作不少，J·J·艾布拉姆斯导演的《星际迷航 2 坠入黑暗》算是其中之一，而由这位大名鼎鼎的导演和制作人挂名的新剧《机器之心》因此受到科幻迷们的关注自然也是理所当然的事情。本剧某种程度上可以认为是《机械公敌》的电视剧版，尽管两者并不能被视为同一个故事。在 2048 年的洛杉矶，科技一日千里，机器人特警已经被大量应用于治安维持领域，不过仍然有人类警探在警察局中工作并战斗在第一线，约翰·肯尼斯就是这么一位警探，但在一次和匪徒的交战中，他因为意外而失去了一条腿和自己的拍档。靠着赛博技术，约翰重新获得了行走的能力，但他却对自己的机械身体和机器人特警感到厌恶，因为他认为正是后者让他失去了自己的肢体和同伴。

在和自己的新拍档——一个机器人特警产生冲突并摧毁了对方后，约翰不得不再为自己找一个机器人拍档，于是，他遇到了达里安，一个因为产生了人类感情而一度被冷藏的机器人，他虽然没有凡体肉躯，却可能比一般的人类更懂得人性。这对奇妙的拍档开始了一段崭新的执法生涯，而他们面对的，则是未来世界中手段层出不穷新型犯罪。

这是本年度惟一一部完完全全原创的科幻美剧，光是冲着这一点都应该让各位科幻迷们心动不已了，更何况担当主角的就是新版《星际迷航》中的扮演船医伦纳德·麦科伊的 Karl-Heinz Urban，演技和气场都绝对有保证。扮演机器人主角达里安的则是之前在《共同法则》中有着优秀表现的 Michael Ealy，这位黑人演员萌力十足，会和在本剧中一脸严肃的 Karl 形成有趣的互动。





《怪物猎人4》主题 官方移动电源

多边趣闻

哪尼 提供

相信从游戏发售至今，各位猎人们已经奋斗了上百小时了吧？虽说这次游戏自带了网络联机的功能，不过还是要和小伙们面对面进行联机才最有感觉。只是由于3DS的续航能力实在不尽人意，任务进行到一半时发现电源灯狂闪却找不到地方充电的情况时常发生，此时移动电源就是最好的选择。如果各位猎人近期有购买移动电源的计划，那么不妨考虑下由Capcom官方出品的《MH4》主题的移动电源吧！

这款移动电源分为两种规格，以艾露猫和宠物猪为主题的款式又贱又萌，但容量稍小只有4500毫安。另外两款则是由金属材质搭配《MH4》的主题图腾，不仅帅气而且磨砂处理的手感更好，容量更是高达9000毫安，可以为3DS提供三倍以上的续航时间。除了养眼且小巧的外观，这款移动电源的开关设计也十分有趣，在正面的电源指示灯上覆盖了透明的触控条，轻触后幽蓝的指示灯便会亮起，提示剩余电量的情况，长按的话便能启动，设计上相当用心。并且两种规格的移动电源都带有两个输出端口，联机时亦可以和小伙伴们一起分享，最大程度上确保狩猎能够顺利进行。

不过虽然是以《MH4》为主题，但移动电源本身并不附带3DS的充电线，只附赠两条普通的Micro USB充电线，可能是因为任天堂没有向第三方开放电源线的授权许可吧。因此如果想要用它给3DS充电的话，需要额外购买一条3DS的USB充电线才行，不过价格不高，玩家们可以在网上自行搜索一下。而本期互动信箱的奖品正是这款来自Capcom的好礼，各位猎人们请猛烈地来信吧！



《勇者斗恶龙》专属手机

多边趣闻

时雨 提供

Square Enix前脚刚宣布“《勇者斗恶龙》系列”将会登陆手机平台，后脚便立马与日本的手机运营商NTT docomo合作，配合游戏同步推出了一款以《勇者斗恶龙》为主题的手机——SH-01F DRAGON QUEST。专属手机的定制性很高，后盖的配色方案来自系列的招牌怪物——金属史莱姆，点缀上各种经典怪物的剪影显得十分帅气，而系统主题也经过深度的改造，DQ风格的元素随处可见。

这款专属手机不仅会内置《DQ8》手机版，同时还会附赠游戏的特别道具码，以及特制的攻略本——冒险指导书，喜欢《DQ》的玩家们可以多多留意一下哦。



www.cocoland.com

游戏文化 多边共享

指间方圆

★MOBILE LAND★

“《最终幻想》系列”1代至五代已经悉数登陆手机平台，而随着Square Enix宣布日本国民游戏“《勇者斗恶龙》系列“也将陆续在手机上推出，这块方寸间的小天地俨然已经了各大主机游戏开发商的主要战场。抛开模拟器不谈的话，今后手机将会是能够玩到最多《FF》与《DQ》的平台，这究竟应该高兴还是悲哀?

文 哪尼 美编 NINA

救世主归来，《最终幻想 Agito》复活！

最终幻想 Agito	Square Enix		角色扮演
iOS/And	Final Fantasy Agito		日服
	2013年冬	在线多人	本体免费+课金制

原本预定登陆PSP平台的《最终幻想13 Agito》，最后改名为《最终幻想 零式》。不过SE并未放弃Agito这个副标题，并宣布《最终幻想 Agito》将会在今年冬天登陆iOS和Android平台。

从官方放出的情报来看，SE对本作还是相当用心的，不仅由《零式》的制作人田畑端亲自监督开发，游戏的画面表现等也很到位，并不是以往小打小闹的手游级别作品。如果实际的成品素质依然优秀的话，相信对手游平台上核心向作品的开发能够起到推动的作用。

世界观

《FF Agito》的世界观与《零式》一脉相承，玩家将以充满着战乱的世界——**オリエンス**为舞台，展开属于自己的冒险旅程。不过在本作中，我们不再是扮演零组的十四名成员，而是以学院中普通的学生为身份，朝着成为如同救世主般存在的Agito为目标，通过交流与战斗，让自己不断成长。

自定义



玩家可以自定义自己的角色，包括容貌、声音、武器等。

游戏系统

本作是一款RPG作品，但融入了许多AVG元素。在魔导院中，玩家除了能够使用各种设施之外，还能与零组的成员以及新登场的角色进行交流，好感度上升后还可以与他们成为朋友。



◀略显羞涩的班花Ace，《零式》的玩家们一定倍感亲切。



►在《零式》中并未登场的新角色们也会陆续出现，推动新剧情的发展。

流程推进

在游戏中，玩家可以与好友们一起进行任务，共同讨伐强力的BOSS。除此之外，本作的剧情推进十分有趣，通过“决断”系统，让参与的玩家投票决定故事的走向。



▲与好友并肩作战。



▲以自己的意志决定剧情的发展。

《命运石之门 比翼恋理的爱人》配信开始



命运石之门 比翼恋理的爱人	5pb		文字冒险
iOS	STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん		日服
	已配信	本地1人	2500日元

本作是《命运石之门》的FanDisc，讲诉了由于反复进行D Mail实验，冈部伦太郎进入了偏差率为3%的δ世界线，与实验室成员们展开了热闹非凡的日常恋爱喜剧。

相比家用机版本，iOS版拥有一些独有的特性，除了对应Push(推送)机制以及iCloud的存档备份外，游戏还针对手机及平板的操作方式作出了调整，比如使用iPhone进行游戏的话，在平常对话是以标准的横屏方式进行，而进入手机操作界面时，游戏中的手机将会覆盖整个屏幕，并以竖屏的方式进行操作，代入感十足。





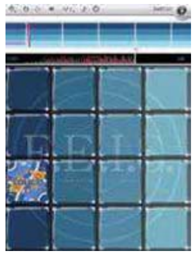
Konami 秋季大动作

jubeat plus更新，自制谱面功能追加

jubeat plus	Konami	音乐
iOS jubeat plus		日服
已配信	本地1~2人	本体免费、歌曲收费

Konami 在 jubeat plus 的 3.5 版本追加了自制谱面的功能，玩家在选择某一首歌曲后，向左滑动难度选择栏，点击 EDIT 的按钮后，选择“谱面を作る”便可以进入编辑模式。在编辑模式中，只要点击右上角的播放按钮，之后根据自己的想法敲击 16 宫格，便可以轻松制作出个性的谱面，官方也提供了节拍设定及微调按钮等帮助玩家更好地调整自己的谱面，想要制作出兼具技术含量及爽快感的谱面可绝非易事。在编辑模式中还可以点击左上角的图标载入官方谱面进行编辑和修改，由于在编辑模式中可以自由调整旋律的时间位置，因此也可以利用这一功能，来专门练习歌曲中某一段的难点部分。

完成谱面编辑后，除了可以自行游玩之外，亦可以点击右边蓝色的按钮，将谱面上传至 jubeat Lab 中供其他玩家下载。当然我们也可以下载其他玩家上传的谱面，觉得给力的话可不要忘了点个赞，这样方便其他玩家发现优秀的自制谱面。





需要注意的是，编辑模式只有在 iPad 上才能使用。

Reflec Beat+追加limilight主题

Reflec Beat+	Konami	音乐
iOS Reflec Beat+		日服
已配信	在线1人	本体免费、歌曲收费

Reflec Beat+ 更新至 3.0 后，追加了清新可爱的 limilight 主题，整体焕然一新。除此之外，游戏的结算方式亦做出改动，向最新的街机版看齐，并追加了自定义曲目列表的功能，有效解决了旧版本中因为歌曲太多造成的管理混乱。



《Pop'n music》登陆iOS



Pop'n Rhythmin	Konami	音乐
iOS Pop'n Rhythmin		日服
已配信	在线1人	本体免费、歌曲收费



眼看后辈们都纷纷登陆移动平台，作为 BEMANI 系列中拥有较长历史的《pop'n music》自然也不能落下。此次以《Rhythmin》为标题登陆 iOS 后，游戏方式不再是传统的下落式，而是更符合触摸屏的点触式，以不同方向靠拢的两个音符作为判定，乐趣与难度兼备。

系列经典的走地图模式在本作中也依然存在，通过这一模式玩家可以解锁壁纸及一些歌曲，当然可供解锁的曲目数量十分有限，还是老老实实地到曲目商店中购买吧。

《GITADORA》新曲配信不断

GITADORA	Konami	音乐
iOS/And GITADORA		日服
已配信	本地1人	本体免费、歌曲收费

原本只是作为街机版的联动程序，在遭到众多恶评之后，Konami 开始逐步将其打造为一款完整的音乐游戏，并提供了许多免费曲目供玩家游玩，近期更是频繁地配信新曲目，不过可是开始要收费了哦。和街机一样，玩家在游戏中可以选择吉他、贝斯或是架子鼓进行演奏。用吉他或贝斯演奏时，还能够以持乐器的姿势进行演奏，左手对应 4 个按键，右手则通过滑动触摸屏的方式模拟拨弦，相当有趣。





业界动态

平台制霸，成就无处不在



继可以使用 iOS 设备打 Xbox Live 的成就游戏之后，现在用 Andorid 设备也能随时随地拿成就了。微软于 10 月初在 Google Play 商店中发布了 Andorid 平台上首款带有成就系统的游戏——《Wordament》，这款休闲类的猜字游戏此前已经发布了 Win8 版、WP 版、iOS 版及 Web 版，覆盖了各大主流平台。而最妙的是各平台的版本之间可以通过账号进行同步，但成就却是分开计算的，对于成就饭们来说可谓喜事一桩。

虽说自家的 WP 设备在移动领域所占的份额基本可以忽略不计，但凭借成熟的 Xbox Live 及成就系统，微软正逐步以另类的方式达成自己称霸的野望。

宝岛之光，雷亚新作公开

以极具个性的音乐游戏《Cytus》而被广大玩家所熟知的台湾开发商雷亚，近期公开了一个令人意向不到的新作品——《Implosion》。新作不再是其擅长的音乐游戏，而是一款全 3D 建模的动作游戏，跨度极大。

从 TGS 上的宣传影像中可以看出，即使是动作游戏，作品也依然充满了雷亚所独有的艺术风格，文艺气息十分浓厚。在游戏中玩家将会以机甲战士的形态与敌人战斗，攻击方式分为近距离的斩击以及远距离的射击，人物的招式丰富，爽快感十足，不过动作上还是稍显生硬。

本作将会于 2014 年在 iOS 及 Andorid 平台上与玩家见面，至于雷亚旗下的另一款新作《DeeMo》，从公布至今，仍处于一团迷雾之中。考虑到之前《Cytus》登陆了 PSM 平台，这些新作也极有可能在掌机平台上发售。



恪守承诺，DQ手游计划



SE 此前宣布“《勇者斗恶龙》系列”的最新作——《勇者斗恶龙 X》将会以云游戏的方式登陆移动平台，正当玩家们唏嘘感叹之时，SE 再次抛出重磅消息：除了 9 代之外，《勇者斗恶龙》的 1 至 8 代作品将会悉数登陆手机平台。首当其冲的便是 2004 年在 PS2 上推出，全球销量高达 490 万套的经典之作《勇者斗恶龙Ⅷ：天空海洋大地与被诅咒的公主》，并且在原游戏的基础上，改造成更适合移动设备的操作方式，余下 7 部作品也将会陆续推出。

除了移植的作品之外，SE 表示亦有一款《DQ》系列的移动平台新作正在开发中，标题暂时定为《勇者斗恶龙 怪兽》，应该是与《勇者斗恶龙 怪兽篇》所类似的怪兽养成类外传游戏。

SE 的这种做法，是不是竭泽而渔尚有待探讨，不过其倒还真是是恪守了曾经许下的承诺——“《DQ》系列”只会在销量最高的平台上推出（笑）。

“今年你玩“无双”了没？”这放在几年前还算是个游戏圈玩家之间的标准开场问题，这两年完全沦为了吐槽用的笑话，而且就算改成“这个月你玩“无双”了没？”仍然是讽刺味十足，原因无他，就是各种“无双”实在太多了，早已经在玩家心目中沦落成了“暗耻”的光荣对于自己开创的割草类游戏的价值压榨已经达到了一个新高峰，而随着PSV还有PS4上的《真·三国无双7 with猛将传》陆续公布，光荣的另一大波“无双”攻势又将袭来，这奇怪的现象是如何产生的？且看“无双”系列达人玩家dark walker通过分析前因后果，为各位玩家讲述其中的因由。



吕布很忙

写在PS4版《真·三国无双7猛将传》发表之际

不用麻烦了 不用麻烦了 不用麻烦 不用麻烦了 不用麻烦了
你们一起上 我在赶时间 每天决斗 观众都累了 英雄也累了
——黄俊郎，《牛仔很忙》

灾兆

2013年9月9日下午，当我在办公室看到“《真·三国无双7 with猛将传》登录PS4”那则新闻标题时，最初的反应仅仅是微微一怔，随后便释然了。因为早在8月22日，光荣特库摩（KOEI TECMO，以下简称“KT社”）就已经给玩家们打过一遍预防针了，装在针筒里的药剂便是PSV版的《真·三国无双7 with猛将传》。既然连硬件性能比PS3还弱的掌机都能分到一碗热气腾腾的肉汤，那么PS4作为机能最强的次世代家用机，就更没必要站在一旁“朝饮木兰之坠露，夕餐秋菊之落英”了。所以现在不管《真·三国无双7 with猛将传》再推出什么版本，都休想让我“虎躯一震”了。

更何况在次世代主机上推出前代主机软件的“海鲜杂烩炒饭”也是“无双”系列近些年的一大传统了——Xbox 360有《真·三国无双4特别版》和《战国无双2 with猛将传》，PS3则有《无双大蛇Z》和《战国无双3Z》，今年10月24日还有特大号炒饭套餐——《战国无双2 with猛将传&帝国HD版》。只是我和小伙伴们都没有料到PS4版的《真·三国无双7 with猛将传》竟然会来得如此之快，还以为KT社肯定会等PS3版和PSV版都卖得差不多了，再公布PS4版呢。

不过转过头去看看《FAMI通》在8月初公布的《2013年上半年日本游戏软件销量TOP 100》，再翻开《2011年日本游戏软件销量排行榜》，把《真·三国无双6》那一栏找出来，对比一下《真·三国无双7》与前作的销量差距，我们也就不难理解KT社为何急于推出这么多版本的《真·三国无双7 with猛将传》了。

《真·三国无双6》的“2011年度日本累计销量”有两个统计数据，一个是《FAMI通》统计的47万0773份，另一个是Media Create（以下简称“MC”）统计的45万5996份。虽说MC的统计数据更为精确——至少我见证或参与过的几次玩家打赌都是以MC数据为准——但是为了便于对比，我只能采用《FAMI通》的数据——47万0773份。

而《真·三国无双7》上半年的销量则是32万5807份，即使把下半年的销量也算上，全年累计销量也不大可能超过35万份——《真·三国无双6》2011年上半年的销量是44万3873份（同样是《FAMI通》的统计数据），也就是说从2011年6月27日到12月25日，《真·三国无双6》只卖出了2万6900份。因为《真·三国无双7》上半年的销量比前作差得多，所以我认为下半年的销量同样会很难看。

47–35=12，很简单的算术题，但是我总觉得KT社的经营者们对《真·三国无双7》的销售预期恐怕没有继续停留在“470773”和“443873”这两个数字中的任何一个上，毕竟《真·三国无双7》的游戏内容相对前作而言，可谓“份量十足”——至于诚意是否同样“十足”，那就是另外一个话题了。投入越多，期望自然也就越高，要是有KT社的员工或者员工的好基友爆料说KT社对《真·三国无双7》的销售预期是50万份，我也不会感到意外。事实上还真有一些“无双饭”认为假如2011年3月11日没有发生“东日本大地震”，那么《真·三国无双6》（3月10日发售）的全年累计销量一定会超过50万份，而《战国BASARA 3》也以双版本（PS3、Wii）50万9732份的销量证明在这个日本游戏市场大幅萎缩的萧条年代，“一骑当千”类游戏还是能够卖出50万份的。



▲吕奉先勇冠三国，但用来当作标志性人物振兴《真·三国无双7 猛将传》的销量能否成功还是未知数。

不管KT社制定的销售预期是47万还是50万，现在都有十来万份的差距确确实实真真切切地摆在那里，让KT社的经营者们，以及《真·三国无双7》的制作人——铃木亮浩难以回避。十来万份的软件销量意味着数以亿计的营业利润，对于一年的营业利润只有几十亿日元的KT社而言，可不是一笔小数目，我仿佛已经看到KT社的大股东们狠命地掐着铃木亮浩的脖子一边猛烈地摇晃一边发出愤怒的吼声：“Where is my f**king money？”

究因

虽然我并不喜欢铃木亮浩制作的《真·三国无双6》，对他担任制作人的另一款游戏——《无双大蛇2》也有很多意见，但就事论事地说，铃木亮浩并不是导致《真·三国无双7》销量惨败的罪魁祸首。“冰冻三尺，非一日之寒”，铃木亮浩的游戏制作能力不过是诸多败因中无关紧要的一点罢了。

假如要评选“灾难的根源”，我肯定会毫不犹豫地把手中的选票投给KT社的经营者们。那群贪婪而短视的逐利之徒对“无双”品牌长期的过度压榨，致使大量玩家“审美疲劳”。早在《真·三国无双7》发表之初，就有“无双饭”在微博上吐槽说这款游戏的发售日期跟《真·三国无双6帝国》靠得太近了，系统变化又不大，很容易给那些不大关注游戏新闻的玩家一种“这就是《真·三国无双6》的特大号超昂贵追加剧情集体换装资料篇”的感觉，并因此打消购买欲望。结果还真的被他说中了，《真·三国无双7》的店铺预约情况一直呈现低迷态势，直到游戏发售的前一天，预约点数才达到183点，而《真·三国无双6》在发售前一天的预约点数则是305点。

用脚投票，选择默默离开的不光是轻度玩家，核心玩家也在不断流失。面向核心玩家推出的“猛将传”，从《真·三国无双2猛将传》到《真·三国无双6猛将传》，销量分别是68万8655份、49万1359份、35万5296份和13万4350份（《真·三国无双5》没有推出“猛将传”）。看着这组在9年内缩水80.49%的数据，我不禁想起金庸先生的名句——“红颜弹指老，刹那芳华”。

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。


▲某种程度上，铃木亮浩的处境和吕布来略有相似之处，因为他们背后都有着一位昏庸的领导者。


▲虽然是主流平台一个不落，但PSV版画面水平下降肯定是必然会出现的情况，而且本作PS4版的画面表现能否对得起PS4的强大机能也令人存疑。

单是贪婪和短视倒也罢了，毕竟追逐利润最大化是资本的本能，但是 KT 社在追逐利润时表现出来的商业智慧却着实令我无语——从去年 12 月 20 日，到今年 3 月 20 日，短短三个月内总共有三款“无双”作品发售，形成了《海贼无双 2》、《真·北斗无双》和《真·三国无双 7》竞相争抢玩家钞票的惨烈战局。难怪有网友开玩笑说 KT 社经营策划部的部长肯定是其他游戏厂商安插进来的“木马”，否则怎会“一而再，再而三”地拆自家的台？有些时候我甚至怀疑 KT 社根本就没做过针对玩家的市场调查，因为就算是“无双”系列的核心玩家，也不是每个人都愿意把所有的游戏预算都用在“无双”系列上的啊。

具体到《真·三国无双 7》这款游戏上，KT 社的经营者们明明对销量寄予了厚望——甚至不惜牺牲《真·三国无双 6 帝国》的销量，也要确保《真·三国无双 7》有足够的宣传档期——却没有给制作团队足够的测试时间，导致最终发售版 Bug 层出不穷，网上劣评如潮，仅仅过了四周，周销量就跌到了四位数（连《真·三国无双 6》都坚持到了第 6 周），彻底堵死了靠“长卖”翻身的可能性。除错补丁出到 1.04 版以后，游戏倒是勉强能玩了——虽然还有“中文版部分武器名称显示不完整”、“自由模式里玩家所操纵的角色无法替代战场原有角色”、“虎牢关、徐州、赤壁等有火计发生的战场拖慢严重”等影响游戏体验的一堆小毛病——可那时除了“割草游戏”爱好者，谁还记得你呀？

都说“不怕神一样的对手，只怕猪一样的队友”，铃木亮浩的处境比这更惨，直接被一群“猪一样的队长”给包围了，就算让小岛秀夫、神谷英树、板垣伴信、名越稔洋等著名制作人与其易地而处，恐怕《真·三国无双 7》的销量也不会好到哪里去。但不管怎么说，他毕竟是《真·三国无双 7》的项目负责人，“权力越大，责任越大”，这副烂摊子只能让他来收拾。而铃木亮浩拿出的解决方案，大家现在都已经看到了——《真·三国无双 7 with 猛将传》的跨平台三连击。

狠招

从即将在 PS3 上发售的《真·三国无双 7 with 猛将传》我们可以看出，铃木亮浩这次是真的被逼急了。因为“《真·三国无双》系列”在这以前从来没有在第一时间——即“猛将传”发售时——推出“本篇 + 猛将传”的合集，都是等“猛将传”卖得差不多了再发表合集，比如《真·三国无双 4 特别版》。

“《真·三国无双》系列”也从来没有在掌机上推出过“本篇 + 猛将传”的合集，《真·三国无双 7 with 猛将传》这次不但在 PSV 上推出了合集，而且跟 PS3 版同时发售，更是从另一方面暴露了铃木亮浩“有杀错，没放过”，“能捞一笔是一笔”的急躁心态。再说 PSV 版的《真·三国无双 NEXT》都卖出了 8 万 5476 份，《真·三国无双 7 with 猛将传》这个第一时间发售的“价优量足实惠大礼包”总不会比资源重复利用的骗钱冷饭还卖得差吧？

与 PS3 版和 PSV 版相比，PS4 版《真·三国无双 7 with 猛将传》还有两项优势：一是 PS4 的首发游戏阵容里专攻日本市场的游戏较少，《真·三国无双 7 with 猛将传》很有可能从中脱颖而出，借着 PS4 的首发热潮狠赚一笔；二是《战国无双 4》和《战国 BASARA 4》到现在都没有发表 PS4 版，倘若玩家想用 PS4 玩“割草游戏”，《真·三国无双 7 with 猛将传》就是你唯一的选择。

虽然铃木亮浩被《真·三国无双 7》的惨淡销量逼得使出“跨平台三连击”这种“大杀器”，不过他并不是第一个吃螃蟹的人，KT 社的另一位仁兄两年前就干过“第一时间推出合集来挽救销量”这种事——2011 年 2 月 10 日，PS3 版《战国无双 3 Z》与 Wii 版《战国无双 3 猛将传》同时在日本发售。那位被 Wii 版《战国无双 3》逼得“第一个吃螃蟹”的倒霉“勇士”正是 KT 社现在的常务董事、游戏软件事业部长、游戏软件开发本部长——鲤沼久史先生。顺道插一句题外话，去年 12 月 20 日发售，号称要卖 100 万份，结果首周销量大暴死，到今年 6 月底才卖出 26 万 3371 份（《FAMI 通》数据）的《真·北斗无双》，也是这位董事先生的“杰作”。

据 MC 统计，《战国无双 3 Z》与《战国无双 3 猛将传》的 2011 年度累计销量分别是 33 万 6234 份和 7 万 7192 份，再加上《战国无双 3》先前卖出的 28 万 3806 份，总共卖出了 69 万 7232 份。这个数字虽然跟《战国无双 2》和《战国无双 2 猛将传》的总销量——86 万 9235 份还有 17 万份的差距，但是销量比从《战国无双 2》与《战国无双 3》的 2:1 缩小到了 1.25:1，总算为《战国无双 3》挽回了一些颜面。

铃木亮浩这次接连推出三个版本的《真·三国无双 7 with 猛将传》，就连 PSV 都没放过，看来也是想重演《战国无双 3 Z》的逆转大戏，打一场漂亮的翻身仗吧——注重视听享受的主机玩家、闲暇时间有限的掌机玩家、随便哪个版本都能玩得很开心的“割草”爱好者、不集齐全部版本就浑身不舒服的核心“无双饭”、决定第一时间购入 PS4 的激情消费者、打算等 PS4 进入成熟期再出手的理性消费者，全部视为潜在的提款机，通通到我碗里来！

行文至此，我不禁满怀恶意地推测——我向来是不惮以最坏的恶意来推测游戏厂商的，尤其是在《乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗》的内置课金系统曝光以后——与《真·三国无双 7 with 猛将传》现已公布的三个版本同时立项的，说不定还有 Xbox 360 版、Xbox One 版和 PC 版，因为时机尚未成熟的缘故，KT 社并不急着发表这些版本，等到《真·三国无双 7 with 猛将传》即将在欧美地区发售时，铃木亮浩才会带着一脸奸笑拉开舞台帷幕——“我还能变身三次！”

定论

在键盘上噼里啪啦敲打出上面这段文字的时候，正巧有一位也喜欢玩“割草游戏”的网友在线，我便将猜测说与他听了，对方斩钉截铁地答道：“Xbox 360 版和 WiiU 版倒不一定会有，但是 Xbox One 版和 PC 版肯定是跑不掉的！”看来对 KT 社的节操早就不抱任何期望的玩家并不止我一人啊。（苦笑）

吕布很忙，忙着赶场，身为《真三国无双 7 猛将传》的“看板郎”，先是从 PS3 跨到 PSV，然后又从 PSV 跨到 PS4，明年没准儿还要骑着他心爱的小红马在 PC 和 Xbox One 上跑两圈。KT 社当初要是多拿半年时间给《真三国无双 7》的制作团队调整系统、检查漏洞、完善细节，铃木亮浩和他的小伙伴们又怎会像现在这样奔忙？假如 KT 社管理层里那群急功近利的短视商人不从这次的“无节操大劈腿”事件中吸取教训的话，恐怕明年今日我还得把这首《牛仔很忙》再次献给《战国无双 4 猛将传》的制作人。

[文:dark walker　编:稀饭]


▲在《真·三国无双7 猛将传》里连女儿也粉墨登场，吕奉先的压力可不是一般地山大。

www.dooland.com



洛圣都百科全书

《GTA V》精妙细节大披露





读游戏 GAME STUDY



开发历时五年，耗费2亿多美元，在我们盛赞《横行霸道Ⅴ》优秀的素质时，玩家们心中是否也会有小小的疑惑，那就是除了长达30小时的主线和丰富的支线还有娱乐项目，加上同样丰富的在线模式外，RockStar到底把余下的时间和金钱都花在了什么地方？答案其实就在玩家们的眼皮底下，那就是细节。打造一款大型沙箱游戏并不足以让RockStar变得伟大，然而对于细节上执着的追求和精益求精则让RockStar真正走上了玩家心目中的神坛。本期读游戏，让我们来换一个角度，细细地读解一下《横行霸道Ⅴ》中那些精彩的小细节。

文 稀饭 美编 NINA

角色差异

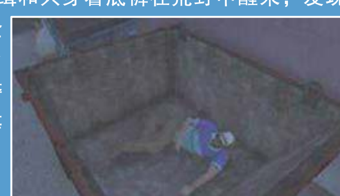


1 因为游戏的单机模式中采用了三个主角这种前所未有的游戏设定，所以当玩家前去执行一个可以由两个或以上主角触发的任务时，视玩家选择的操纵人物不同，就会看到不同的开场剧情。最典型的就是麦可追杀和亚曼达偷情的网球教练的任务，如果玩家选择用麦可进行，一开始就会看到事情的开端，麦可如何发现两人偷情，然后追杀到大门处。而如果玩家操纵富兰克林，则只会在到达大门处突然看到网球教练逃命，而麦可怒气冲冲地推开门来，身后还跟着衣衫不整的亚曼达，然后在一头雾水的情况下跟着麦可开始追击网球教练。





2 每次玩家切换角色时，除非切换的时间间隔极短，不然玩家都会发现其他角色正在做自己的事情，麦可大多数时候是在家里悠闲度日，但也偶然会去奢侈消费一把，游戏前期富兰克林只能在自己家里或那片穷街区附近厮混，但随着后期他变得越来越有钱，就会把更多时间花在自己的豪宅中，又或是跟小查四处玩，甚至是穿着整洁的西装去高档餐厅，顺便和路上遇到的金发美人调情。至于崔弗，他的状态包括只穿着底裤在大桥围栏上醒来，发现自己正被警察通缉和只穿着底裤在荒野中醒来，发现除了自己身边的人全都死了还有不知道为什么反正就是在被警察通缉追捕中以及等等等等。





3

角色打给出租车中心的台词每个人都有点不一样，而且每个人都有不止一个版本的说辞，就算连续呼叫出租车也不会感到台词过于重复。

4



已经尝试过购买资产的玩家应该都知道每个角色都有部分特定对应的资产，例如只有富兰克林可以买出租车中心，只有麦可可以买电影院等等，不过其实三位角色在服装选择上也有一些限制，例如只有崔弗可以买女装，还可以穿在身上……

5

理所当然地，只有富兰克林可以带着狗狗小查出外，这个小家伙和富兰克林之间有一些有趣的互动，例如它可以帮忙找收集物品，问题是它偶然会被其他东西分心，例如像是主线任务中的那样被其他狗吸引，跑到它们身后趴上去乱搞一通。同时富兰克林可以获得特殊投掷爆炸物——棒球，丢出去后小查就会追着跑，然后捡回来。当然，如果玩家丢的地方太刁钻或者小查根本到达不了，他就只能空手而归了。有趣的是，棒球是完全遵循物理特性的，所以不但会在物体表面上弹跳，甚至还会在斜面上往下滑，所以如果玩家站在斜面上投球，不但球落地的时候会不断往下滑，就连小查捡回来后放在玩家脚下时球也会溜走。



6

三个角色不但使用的手机外形不一样，安装的系统也不一样，麦可的iFruit手机讽刺的是苹果的iPhone，用的当然是类似iOS的系统，而作为低收入人群的富兰克林用的当然是最为大众化的手机，使用的自然是最流行的系统，所以里面装的是类似Android（安卓）的系统。至于特立独行的崔弗，用的自然是目前占有率上还离前两者有距离，但自成一派的WP系统——当然，只是类似而已。



7

每个角色抢车时的动作都并不相同，以从驾驶员位置抢车为例，麦可最霸气，甚至都不用动手，摆个要打人的POSE或示意驾驶员快滚就把对方吓得跳出车外。相比起来崔弗就暴力多了，一话不说打开车门就是给对方一拳或者把对方脑袋撞在方向盘上，然后把其整个丢出车外。至于年轻力壮的富兰克林干脆连揍别人都省了，直接用力一扯就会把对方翻出车外。







8

在故事一开始的偷车任务中，有两台跑车可选，视富兰克林选择的车不同，拉玛和他之间的对话也会有差异。





9

在网战模式中，玩家可以选择是用男性角色还是女性角色，而当玩家来到街旁寻找某些特殊服务行业的女士上车为自己服务时，不同性别的角色享受的服务内容会有差别——你们懂的。

10

同样地，根据角色不同，在网战模式中拉玛接待玩家时的待遇可就不一样了，女角色会收获玫瑰花一朵，汉子可就只有一堆为招待兄弟而用的污言秽语，不过最终两种性别的角色在之后遭遇还是基本一致的。



彩蛋



这是美式游戏中的常规项目，《GTAV》自然也不例外，不过和其他游戏比起来，本作的彩蛋数量不但惊人，而且有不少藏得非常深，加上存在着文化差异，所以国内玩家能不能完全看出来都是个问题。这一次百科全书尽量收集了一些比较有名的彩蛋，至于全彩蛋这种不可能的任务，还是交给各位有志之士去慢慢尝试吧~

1 冰封的外星人

游戏中应该是最早被发现的彩蛋之一，玩家在进行序章任务时，会遇到一条铁轨桥，如果玩家驾驶车来到桥下方，就会发现河面已经被封冻了，而冰里面竟然有一个外星人！不过其实玩家在以后的游戏中还是有机会见到这种外星人的，那就是在富兰克林驾车冲过电影厂的时候，就会发现那些穿着戏服的演员扮演的恰恰就是这个外星人。







2 野人迷踪

在“弱肉强食”的任务中段，麦可需要用有热成像瞄准镜的狙击枪来追杀逃进森林中的奥尼尔三兄弟，这时候如果玩家把镜头一直往右下角移，就会看到一个类似人形的生物的热成像，而且在几秒后就会消失。那就是美国文化中最为流行的传闻之一，躲在深山老林中的野人“大脚”（Bigfoot）。射击这头怪物是不会产生任何效果的，各位玩家就不要浪费弹药了。

不过，这是不是就真的意味着本作的世界中存在着大脚？很不幸的是，在完成达成100%游戏完成度后会出现新的事件，玩家会有机会再次碰到这只“大脚”，并失望地发现，那根本就是一个穿着大脚戏服的怪人而已……

3 UFO!

游戏中有数个地方会出现飞碟，不过一般都需要玩家100%完成游戏后才有机会看到，估计是RockStar并不想破坏玩家的主线游戏体验，加上这些飞碟都是在空中出现，不太好描述出现地点，玩家只能是碰运气了。但在玩家取得水下潜艇后，还是有一个地方可以看到飞碟的，那就是佩立托湾，位于地图最北方，具体位置不太好描述，玩家们可能需要在附近稍微寻找一下。这个飞碟看起来已经坠毁了很久，不但造型比起游戏中的其他飞碟都要古旧一些，而且上面还长满了珊瑚和海草，似乎已经和环境融为一体了。



4 深山鬼影

在游戏中地图的右上方，有一座名为戈多的大山，在戈多山的山顶上，每到夜深人静——其实也就是半夜11点到凌晨零点之间，在山顶的一块石头上就会出现一个女鬼。她不会对玩家的出现作出反应，也不会受到任何攻击的影响，毕竟她是鬼嘛。当她出现时，她所在的石头上就会出现用血写成的名字“JOCK”。如果玩家靠得太近，鬼就会消散，地上的血迹也就会消失。

关于这个鬼的经历，直到《GTA OL》开启后才终于得到揭晓，因为有一个死斗模式地图中，玩家会在Jock Cranley，一位著名演员的大宅中和其他玩家展开战斗，而在背景描述中，提到了这位大明星曾经被怀疑杀死了自己的妻子，事情可以追溯到他的早年生涯。Jock Cranley当时已经结婚，妻子名叫Jolene Cranley-Evans。当Jock想要离开荒芜的郊外，前往洛圣都发展时，她的妻子却拒绝离开，因为她要照顾自己的父母。当两人攀爬戈多山郊游时，Jock一时恶上心头——又或是早有预谋，将自己的妻子推下了山崖，并且报称她是因为意外而摔下山。最后Jock被无罪释放，离开郊野变成了城市里的大明星，而他妻子的冤魂就停留在戈多山上，不断地谴责自己丈夫的罪过。



5 深海巨兽

虽然标题很吓人，不过我这里要很不厚道地打破一下大家的期待，其实这个巨兽一点都不危险——因为它已经死了很久很久很久了，只剩下一副巨大的骨架留在了海岸的陆架上，位置大概是地图上（如右图）大头钉所在的位置，骨架本身已经被海水侵蚀得非常厉害，看起来像是岩石一样，有兴趣的玩家可以仔细寻找。

6 地图秘密

这个彩蛋其实是个现实彩蛋，而且只有土豪可以亲身观摩，因为需要收藏版的《GTA V》里送的地图，用上紫光灯一照，这张地图里就会展现出很多隐藏的秘密，包括各种印记和符号，都是和UFO有关联的，同时也会展示出三个太空船部件的位置。没收藏版的屌丝就自己找视频去吧！

7 致敬神片

如果不是核心向的B级片迷，恐怕没几个人听说过昆丁导演的作品《杰克·布朗》，不过显然本作的开发组很喜欢这部作品，所以当崔弗第一次来到洛圣都时，“占据”的那家小屋子和本片里出现的那家小屋子几乎是如出一撤，有兴趣的读者不妨找片子来看看对照一下。





8 情节模拟

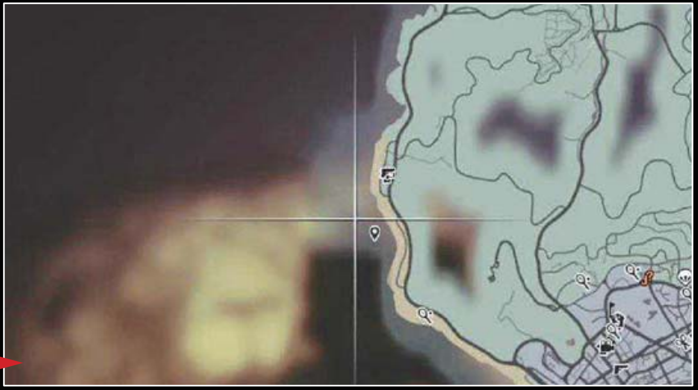
当玩家来到奇力耶德国家生态保护区时，将有机会遇到一个随机事件，那就是一个毒品交易的现场，双方似乎谈崩了，所以相互开火，除了一个命大的黑帮分子还在苟延残喘，其他人都死了，而装着交易用的钱的箱子就落在地上。如果玩家靠近，黑帮分子会警告玩家不要碰箱子，而如果玩家执意为之，就会获得2万5千美元，不过黑帮分子在临死前会预言玩家死定了。

这个场景和著名影片《老无所依》中的场景颇为相似，惟一的差别可能就是箱子里的金额比电影里的小多了，不过相应地，玩家拿了箱子后也不会遭遇被杀手、毒枭和警察的轮番追捕，只是会在某处停车时遭到大约十个帮派分子追杀而已，如果玩家本身处于游戏后期，对着敌人的车子来两发榴弹就足以解决问题了。

9 劫案灵感



令人手心出汗的最终劫案“大干一票”情节设计来源于经典影片《偷天换日》（The Italian Job），内容同样是盗窃黄金，当然细节上并不完全一致，例如在电影中，一行人装黄金用的是现在国内卖得正火的Mini Coopers，而在游戏中则变成了四台被大幅改装过的跑车铁腕，不过一些主要情节，例如黑进红绿灯系统来协助同伙逃跑的情节还是类似的。





10 恶搞同行

洛圣都中充满了各种不存在的产品构成的广告，其中一个广告颇为好玩，第一眼看上去就是一个度假村的广告，名叫“Rehab Island”，但其实宣传的是一档电视节目，内容是把一群求生者投放在一个大海中的热带孤岛上，让他们体验失落与求生的历程。不过广告中也提到，其实这个节目还有另外一个卖点。

那这个卖点是什么？我们在游戏中无法证实，不过如果各位玩家有玩过《死亡岛》，再观察一下这个广告的LOGO构图，就大概懂了。没错，Rehab Island两个字中间夹着一棵椰子树，字体和图案的画风都和《死亡岛》的LOGO极为相似，加上节目本身的内容是失落和求生，还有一个没有详细说明的卖点，种种证据表明……这可能是个丧尸版的《生存者》节目，不过这种把参赛者丢去喂丧尸的节目真的没问题么……



有趣小细节



1 各位玩家已经习惯了电脑上的鼠标在变成手指状时的姿势，所以可能没有察觉，在本作中，当处于电脑操控界面的时候，鼠标的手指图案竖起不是食指，而是嚣张无比的中指。

2 如果玩家穿的是人字拖，这种柔软的拖鞋会像是现实世界中地那样随着玩家的脚步而上下翻飞。

3 流行甚广的一个细节：跑车排气管的爆炎可以点燃地上的汽油。

4 游戏中有一个缆车站，吊在索道上的缆车并非是不可摧毁的场景元素，玩家是可以直接用C4将其炸下来的。



5 如果玩家枪法够准，又或是使用麦可的特殊能力，那可以使用一种特殊的战术，就是将C4投向敌人，然后在其快要落地时直接用枪械打爆。但这招对手雷不管用。



6 游戏中的任何衣服都会在进水后被沾湿，不过仅限于玩家衣服碰到水的部分，没碰到的部分还是干的。

7 开皮卡车时，如果有同伴坐在货斗上，翻车时对方会被立刻甩下车。

8 游戏中玩家操纵一个角色时可以找到并跟着其他两位主角中的某一个，而如果跟得太久，对方就会火冒三丈然后把玩家揍得进医院。

9 如果玩家拿着油桶的时候被火烧到，油桶会立刻爆炸，不过威力对于生命值全满并穿有防弹衣的角色来说似乎不致命。





10 溜小查的时候千万不要乱丢手雷，他会冲过去捡起来……幸好这傻狗肉挺厚的，似乎一下子炸不死。

11 当角色摔倒后所处的地方无法直接站起时，他们会慢慢爬出来，直到附近的空间足够他们站起来为止。

12 拨号到948-555-0100，玩家会听到一段有趣的音乐。

13 游戏中的车损真实到什么地步？用你角色对着车踹一脚，被踹的地方就会相应地凹下去。

14 觉得自己被自动售卖机坑了？对它来几脚，可以把其表面的外壳踢碎来泄愤。





15 玩家其实可以抢夺大型的客机，不过这时候玩家不会看到上机和下机的动画，同时也没有任何地方可以存放这种大型客机。同时玩家违规进入机场就会立刻获得三星通缉，显然是因为在911之后玩家这种行为有进行恐怖活动之嫌。



16 在富兰克林搬到好麦坞的豪宅并安定下来后，玩家可以来到他的卧室，走到床头的最右边，会看到一个床头柜和一个竖立风扇，在两者之间会有一个正面看过去基本看不出里面有什么的空间，不过只要玩家把视角移到俯视的角度，就会看到富兰克林偷偷藏起来的《花X公子》和《阁X》等少儿不宜的杂志。



17 如果一个路人觉得玩家角色靠得太近，就会开始不爽并辱骂玩家，如果玩家还不走，他们还会打电话叫警察。

18 玩家在网战模式中如果达成相应的条件，就可以选择《荒野大镖客》的主角John Marston作为自创角色的父亲，从而让角色遗传到他脸部的特征。

19 网战模式中崔弗会变成一个主要NPC，如果玩家本身的角色是女的，他还会抱怨玩家怎么不给他发黄色短信……

20 如果在一个路人招出租车的时候玩家抢先登上出租车，对方会火冒三丈，有的时候干脆会破口大骂或直接把玩家拽下车然后展开搏斗。

21 如果不怕瞎狗眼，可以研究一下富兰克林家里的书架，有不少有意思的书名和标题，例如一本书叫《Red Dead》（《荒野》系列的原名），作者是J Marston……

22 游戏初期麦可会前去一家廉价衣服商店买符合技术宅身分的服装，当时店员小姐非常热情，而如果玩家之后回到同一家店里，店员小姐还会问麦可最后有没有面试成功。

23 要是玩家拍了街头艺人的表演又不给钱，他们会对玩家发牢骚。

24 莱斯特是个标准的死宅，玩家操纵麦可去他家里时不妨四处转转，会看到不少宅物，例如造型很像士官长、超人、黑亚当和韩索罗的手办，还有一把仿造的盟约胜利之剑（Excalibur）。



25 在游戏里当坏人可不只是主角三人，所以玩家不但时不时会有机会碰到警察在追击罪犯，有的时候玩家走进商店里竟然还会碰到别的帮派分子在打劫。

洛圣都COSPLAY秀



别被标题骗了，这里说的可不是洛圣都里的那些Coser，他们数量有限，而且COS的都是些游戏里的原创角色，不提也罢。这里要提的，是洛圣都到底是怎么样地复制了自己的原型，也就是美国第二大城市洛杉矶。闲话少说，让我们来看看这些网上粉丝们实地考察后组合出的对比图吧。



Los Angeles

洛杉矶市景



Chinese threater　中国剧院



Echo park 回声公园





Hollywood 好莱坞





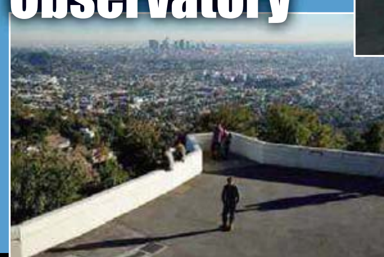
Santa monica 圣莫妮卡





Griffith Observatory 格里菲斯天文台





日版《GTA V》趣味改动



如果玩家们既玩过《GTA V》，又玩过《如龙》，就会知道这个号称日本“GTA”的作品其自由度和尺度离真正的原版还是有一定的距离的，当然，这是由日本的国情和玩家口味所决定，这不，在日版的《GTA V》中，我们就发现了一些有趣的改动，下面将列出来，让各位玩家乐一乐，同时也将其作为这篇读游戏的结幕，希望在看到这么多有趣的细节后，大家会更为不遗余力地在《GTA V》发掘那些尚不为人知的有趣之处。

改动1

在脱衣舞俱乐部中删除了一些过于暴露的内容，最主要的是露点。

改动2

出现全裸情况的男性会被修改为穿有内衣或浴衣。

改动3

当车载特殊服务行业女子并进行服务时，玩家无法更改视角看到具体的过程。

改动4

原本潜入明星家偷拍两位青春偶像行苟且之事的事件被改为偷拍两人吸烟聊天……有做过相关任务的玩家都知道这么改之后槽点有多大吧……

www.dooland.com

读编往来

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 | Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011



插画：木仙

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★十一长假结束了。这次十一长假，小编们难得地获得了长达6天的假期，这在UCG的历史上是不多见的。不过这6天长假下来，小编们似乎比平时更累了。回家或旅游的就不多说了，在路上被堵得欲仙欲死。留守家中的不是《GTA V》就是《MH4》，6天奋战下来没休息多少时间。看来这长假确实有取消的必要啊！（谜之声：其实是因为你们从来享受不到7天长假吧？）

★新版PSV已经推出，不过似乎有些波澜不惊的样子，编辑部内也只有一位壮士入手，大家的目光都集中于《超凡 双生》和《GTA ONLINE》这样的大作上面。没有好游戏配套的话，单纯靠硬件来吸引人还是不太现实，相信各位读者也是同样的感受吧？不知道接下来的PS4和Xbox One又会有多少人会毅然出手呢？

★328期有奖调查的结果已经出炉，6名幸运儿已经产生。大奖是PS4/Xbox One任选一台，由于两台主机如今都未发售，因此奖品还不能寄出。马上年底将至，每年一度的某盛事即将开幕，这次的奖品又会是什么呢？此外，已经说了两期的Capcom礼品终于到货，大家往后翻就知道答案啦！更多好礼，请见年底，大家可以从现在开始就小小地期待一下下啦！

★友情提示：如今正在或即将从事游戏行业的朋友，如果你们依然热爱电视游戏，请注意关注下期UCG，会有振奋人心的消息揭晓！本期杂志已有提示，相信你懂的！

Email szyfFHC：某日我在《GTA V》的世界中游荡，离目的地比较远就去抢辆车。结果把车主妹纸拖下来听到了清晰的国语："我的天哪"。比一些游戏里用粤语更牛，直接普通话。话说还想把车还给人家，结果早就跑远了。另外游戏里广播也会提到"Chinese"，不得不说中国的地位越来越高了。

这些都是小CASE啦，最主要的是这次《GTA V》中文化做得巨好无比，翻译得体又精准，脏话也是句句传神，最近甚至连Social Club网站都干脆推出了汉化版，岂有不夸之理。

不过其实早在《GTA 唐人街战争》里面RockStar就表现了他们对中国文化的重视了，不知道随着系列发展，我们会不会有机会迎来一作以中国为故事发生地点的《GTA》新作呢。

例如北京或上海？

显然不行啊，这两个地方堵车堵得天天哭爹喊娘，做成游戏场景那抢车还有啥意义，而且城管战斗力那么高，街上撞个人都要被各种揍死，能玩么！

改成南平就是啦，老子在那边的生活也和《GTA》的主角没什么分别。

不愧是恶少！

Email 蔚蓝の星空：本来《GTA V》是一款很完美的游戏，但自从公布了《GTA OL》以后，对它所有的好感度降为0。虽然外国玩家总是蹂躏我的号，但这都能忍，但是服务器的硬伤，各种掉线不说，还各种删档，着实让人无法忍受。我一兄弟，删档五六次，片头看了N遍，最后还是受不了这个游戏而退出了帮派。虽然R星更新了两个版本，但是还是没有修复这一问题，不知各位小编是否有遇到同样的问题呢？在这里，我就想对R星说："你哔——，我哔——，哔——。"谢谢大家听我宣泄了这么些个废话，但是也希望R星能尽快修复这个让人菊花一紧的超大BUG。

我掉了两次档，一次十来级，一次刚完成教学任务，所以痛苦没有你和你兄弟那么深。如今这些BUG也修复得差不多了，可以上去试试了。不管怎样，《GTA OL》本身还是相当好玩的，特别是在我刷够经验刷够钱之后……（笑）

Email 金弘彬：331期的杂志做得真的不错，我在网上也查过很多关于《GTA V》的攻略，没有像这期杂志整理的这么全，我想这大概也是我还会买杂志来看的理由，纸媒做的东西还是比大多数网络媒体做得用心。给你们一个大大的赞！

谢谢读者大人赞赏，一股自豪感油然而生！

醒醒，人家夸的是《GTA V》攻略，关你啥事？

口胡，我这是在为自己的纸媒工作者身分骄傲好不！终于有读者认识到网媒的不足之处了！

嘛，这么说其实也有点过了，毕竟网络媒体和我们平面媒体不一样，面对的用户群体有很大差别，而且盈利方向也不一样，我们是要靠发行盈利的，当然要把内容做得尽善尽美，网媒的盈利来源多数不是用户，所以他们肯定以多和快取胜，能拿到流量就是胜利，整合资料和做深度这种吃力不讨好的事情哪怕编辑自己有心做，也过不了管理层的关吧。反正是各有各精彩吧，我们做好自己才是关键啊。

虽然饭老板说得很大义凛然，不过有个问题，别人网站上的小编都是找到萌妹子和萌图就大批大批地放出来，你怎么每天收的图除了偶然换个桌面被我们偷看到，平常根本不分享给读者们啊！

嗯哼，私人收藏，仅供个人使用，不便公开。

老板就是老板，这段话没有哪怕一个糟糕字眼，但听着就是特别糟糕！

Email 风语者：这次东京之行再一次证明了八老师真是一名汉子，在那么多的打击下，正常情况下是不是应该看破红尘，在日本随便找家寺庙出家，顺便打电话回编辑部，说回不去了。再者，当我的小伙伴看到八老师吃那个脑子的时候全都惊呆了，从此八老师有了一个新绰号：战翻荒野求生的汉子——八贤王，此时编辑部里是不是应该山呼千岁了呢？

首先，我舍不得我的那堆宅物，出家是很不现实的；其次，要就这么直接在日本出家，就算偷渡了；最后，那个脑子真的很好吃啦！你们一定要相信我！

八老师我觉得你是在越描越黑……

这……请容我解释一下，那个脑子并不是真的脑子，而是脑子造型的蛋糕甜品而已，我虽然装得了小清新、玩得起重口味，但生吃人脑这种事还是干不出来的。



编辑部游戏风向标



哪尼！看板娘竟然喜欢碎龙那厮！小伙伴们抄家伙上！

——因爱生恨的哪尼把碎龙列为最优先讨伐目标。

昨天又赚了500万，我在考虑是不是要换个更大的游轮。

——每天上班都要分享炒股心得的纱迦，只不过是在《GTA V》里。

这游戏，一会儿《寂静岭》，一会儿萝莉养成，一会儿《潜龙谍影》，一会儿又《模拟人生》，我已经快被搞成精分了。

——受够了《超凡 双生》变化莫测的节奏，八重樱展开了丧心病狂的吐槽。

Email 微笑的元首：每次我看到稀饭同志执着于女性身材时，我就好想大吼一声："警察叔叔就是这个人！"

哥堂堂七尺男儿，不执着于女性身材难道还执着于男性身材么！

问题饭老板你这执着得也太严重了吧！竟然说D罩杯以下的都不是雌的！

神马！才D？我记得饭老板说是E才是新标准啊！

毛线，他私底下跟我透露过只有F才能达标！

问题是他喜欢的角色起码都是G啊！

虽然我自认是耍蓄能斧的女汉子啦，不过稀饭你这标准能不能稍微正常一点啊……

其实我每次都说的时候都留了个心眼，只说字母，后面从不带任何单位，所以其实我指的是魅力指数，而且这一类标准用的自然是S、A、B、C、D这样的排列法，从A开始，字母越靠前就代表指数越高，所以他们的读解统统都是错的！

弱弱地问下魅力指数的评比标准是神马？

那还用问，当然是乳量嘛！

那还不是一样嘛！节操呢！

Email shaowensg：今天在微博上看到某游戏杂志停刊的消息和胜负师有点略悲壮的"慷慨就义"的评论，有些话不吐不快，虽是凌晨，还是上手机邮箱发封邮件。

我觉得UCG大可不必有唇亡齿寒的感觉，网媒对平媒的冲击也不是今天才开始，UCG发展到现在就证明它绝对是顶得住网媒的冲击。再加上次时代的来临和自贸区的开放，国内越来越多人知道主机平台，这对UCG绝对是利好的消息，前途可谓是一片光明。

只要UCG把握好杂志的质量，虽然新闻时效上及不过网媒，但大可在资讯的深度上下功夫。更何况还有我们这些广大忠实高富帅读者的支持！

所以，就想对胜负师和所有UCG的小编说一句，完全不用担心！加油！

您好像有些误解，微博上的那番话完全出于自我激励，并没有什么消极的成分。同时也用于回应"什么时候轮到UCG"之类的喜欢泼冷水的朋友。有人开玩笑说，UCG从"中国电视游戏第一刊"变成了"中国电视游戏惟一刊"，外部压力不可能视而不见。但正因如此，我们才更应坚守电视游戏平媒最后的阵地，不会轻易去转型，或为一些商业利益而迎风摇摆。我有一群志同道合的小伙伴，还有那么多热爱游戏的读者，这是最强的后盾和最珍贵的宝藏！

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

某天我们几个小伙伴带八重樱刷集会所上位任务，介于八老师上一次玩《MH》还是《MHP2G》时代，所以我们也没对她的战斗力做过高指望。但偏偏八老师初生牛犊不怕虎，往往是一见到怪举斧子便砍，不断让我们见证着“猪队友”的奇迹。打到铠龙的时候，眼见八老师已是 2 猫 + 残血的状态，而此时铠龙也已残废，众人为保证战果都冲她大喊“快换区呀！”，于是只见八老师快速收刀一溜烟跑没了踪影。众人正长出一口气时，屏幕上却突然出现八老师角色死亡、任务失败的提示。只见八老师一脸委屈地说：“我跑到隔壁区，门口有两个黄跳跳，它们轮番咬我，我被麻痹了根本起不来……”经过此事之后，大家已决定将八重樱从狩猎分队中除籍。

这次国庆长假，我很早就和 LP 定好时间要回一趟娘家。没想到千算万算，没算到《GTA ONLINE》是 10 月 1 日上线。一想到等我长假放完回来的时候帮派兄弟们都开着豪车住着豪宅了，真是把我给急死了。但如果不回去是不可能的，那就要遭受 LP 的雷霆之怒，最终只能老老实实回娘家。前两天我简直是坐立不安，结果第 3 天开始掉档的消息陆续传来，一下子就让我淡定了下来。后来才知道原来 GTA ONLINE 的掉线是大面积的普遍现象。看到帮中兄弟们哭诉掉档的情况，不得不庆幸自己十一期间没怎么玩，不然几天的心血肯定要化为泡影，实在是太机智了！

Email VaaN：在电玩店里面的小朋友跟我说《但丁的地狱》这个游戏 QTE 很难，他叫了爸爸一起按序章的死神 QTE 都按不过。我就说“我来按吧”，之后把死神干掉了。他高兴地拿着 PSP 跟他爸爸说：“这个哥哥好厉害，一定打了很多次！”后来我想了想这个游戏，总觉得好像不应该帮这个忙，所以问问小编，这个忙我应该帮吗？

我很纯洁地表示什么都不知道。

帮助小盆友是一位绅士该有的品德。

那一刻，你为这位少年打开了一扇禁忌的大门！

就像是开启了门的爱德华一样，这个少年将会付出一样宝贵的事物，那就是——

节操！

Email 阿尔卡地亚：那些认为《MH》中看板娘最喜欢的人是自己的猎人们真是太天真了，你们可曾有认真看过看板娘委托任务时说的话吗？人家的初恋可是碎龙啊碎龙！没有碎龙一般强壮的头部，你们也好意思去追求板娘？自不量力！（我才不会说我愤尔去火山虐杀碎龙十遍呢）

出自村任务《交わした赤い热视线》，值得一提的是，该任务要求狩猎碎龙，支线任务是将它的头部破坏，看板娘小姐表达爱意的方式真够深沉的。

不用解释了，他后面的都没听，跑去开任务虐杀碎龙了。

让我们默默为他点个蜡烛吧。



UCG编辑的十大错觉



1. 我一定可以在下班前写完这篇稿子。
2. 我已经收集了这么多材料，这篇特企一定可以下笔如注。
3. 老编一定为我的攻略预留了足够的页数。
4. 这期我的稿子肯定不会被砍。
5. 我一定可以在截稿前验证出这个奖杯 / 成就的拿法。
6. 只要按时排版，截稿日就不用熬夜。
7. 这篇稿子我已经校对 4 遍了，肯定不会再有错字了。
8. 这张图够大可以当题头图。
9. 就算是截稿后的休息日我也可以在 9 点前起床。
10. 距离下一期杂志截稿还有 10 天，我还能轻松一下。

Email Lolling_Chris：上海开放自贸区，允许主机引进的消息传遍游戏界我当时想到的就是如果主机进口施行顺利的话，那国内的主机玩家无疑会增加很多，那么买 UCG、接触 UCG 的人无疑也会呈线性增长。哈哈，是不是中国主机游戏的春天、UCG 的春天要来了呢。不知道小编们怎么想？

对于这个话题，最近被问了无数遍。总之，既来之，则安之。强烈欢迎，谨慎乐观，差不多就是我的态度吧！

Email 杀子：给小编们讲一个悲伤的故事。那天我跑到我最好的朋友面前说：土豪我再也不和你做朋友了！再也不稀饭你了！不小心说完掉了一块肥皂在他面前，那个恶少居然开心地笑了起来！完……

我仍然很纯洁地表示什么都不知道。

稀饭对这个故事有何评价。

抛开那充满了恶意的捏造感，我必须指出，一般人是不会跑去公共浴室跟别人绝交的，而且公共浴室一般没有存放肥皂的容器，如果洗澡的人是自带，那肯定还有个盒子，如果只是拿在手里，那他必须在洗澡的全程都拿着那块肥皂，这是很耗肥皂的，一般人伤不起，所以这只有两种情况，一个就是屌丝估计拿着枚肥皂进公共浴室，在土豪面前卖萌，然后估计掉肥皂来试图加深和土豪之间的个人联系，另一个就是这个家伙也是个土豪，鉴于土豪之间一家亲，他们根本就是在耍花枪兼趁机行令人不齿之事。总结起来，无论是哪一种，这都是在比利主演的小电影里才能看到的情节，鉴于 UCG 是全年龄的杂志，请这位读者不要再寄这么直白的来信了，读到的小读者们根本都把持不住啊！

Email 姚健炜：最近 PS3 上要出《真・三国无双 7 猛将传》，在 PSV 上出《真・三国无双 7 with 猛将传》，据我所知，猛将传就是加了一些东西而已，那 PS3 上的猛将传是不是相当于一个 DLC，如果单买这个《猛将传》而不买《357》是玩不了的？而 PSV 上则是 357+ 猛将传这种形式呢？我没买过“《三国无双》系列”，所以不懂，特前来咨询，谢谢！

《真・三国无双 7 猛将传》是一个独立的游戏，不买 7 代游戏本体也可以玩，但你会少玩到一些内容，如 7 代中的各势力剧情。由于 7 代的记录可以继承到《猛将传》，而《猛将传》的记录不能倒传回 7 代，因此如果你最终还是想体验 7 代的话，建议还是先从 7 代开始玩起。

328期有奖调查获奖人名单

经过幸运女神的挑选，以下的勇士们得到了女神的青睐，获得了游戏世界的秘宝，取得了更高的武器装备。在这短短的时间里，我们调和机构“UCG”对玩家们展现出来的热情感到非常欣喜，相信游戏世界在各位玩家的奋战下很快就能获得和平。而没有获得秘宝的玩家们也不要灰心，今后我们也将携手女神们，一起为各位玩家们带来更多的福利。

幸运奖： 马 骁　　**参与奖：** 林潇川　彭 帆　肖 勇　王 昆　韩 渝



Email Super Juno：小弟从小就是日式游戏的死忠，从《异度装甲》到《最终幻想 X Ⅱ》，所有玩的游戏都是日版，但自从 2006 年来到美国之后，就再也没有机会接触日版游戏了。随着日式游戏的日渐衰退，美式游戏的日益壮大，我也开始领略到美式游戏的魅力，《孤岛惊魂》、《神秘海域》、《最后生还者》等。但无论日式还是美式都缺乏亲切感，最主要的原因是没有中文版！然而最近推出的《GTA Ⅴ》实在是神了，游戏本身高素质不说，连中文翻译也一样高素质，这样的神作，各位小编应该给 11 分才对！这就是我给你们 Email 的原因，我强烈建议应该革新黄金眼的评分制度，允许每位小编每年可以有一次机会给予某某游戏 11 分！如果某游戏拿到 33 分，就誉为“传世经典”吧！

还真有编辑提出过要给《GTA Ⅴ》33 分的建议，但是一旦开了这个先河，之后的神作要如何评分势必会引发争议，所以最终我们并没有“突破”这个界限，笑。无论是 30 分还是 33 分，都不会改变《GTA Ⅴ》是年度最强神作的地位，所以大家也无需过于纠结评分如何，尽情享受游戏乐趣才是最重要的嘛！

Email turn：好想为自己心爱的杂志工作，在喜欢的行业里面再辛苦也没有怨言，废话那么多就是想知道做编辑基本要懂些什么呢？好想用空余时间锻炼一下能力，争取将来有机会在有爱的地方向梦想中的天空飞去啊……（喂 这么文艺干嘛）

最重要的是一颗热爱游戏的心，以及无论遇到什么困难都要坚持下去的意志，其次是要有一定程度的外语能力。如果你想锻炼能力的话，可以欢迎报名参加我们的阳光成员。

快来和我们签订契约，成为魔法……咳咳，成为阳光成员吧！我们的邮箱是 hr@ucg.cn。

天下聚会武汉站

时隔数月，爱好电玩的小伙伴们是不是又想一起联机、面基了呢？UCG 天下聚会武汉站下半年场启动！本次活动依然以玩家对战交流，技术讨论为主，面基神马的为辅，力求打造一个欢快的打机氛围。同时准备了一场《铁拳》的竞赛，强者间激烈的碰撞！参与的优胜者会有丰厚的奖品等着你来领取。

同时还有其他 ACG 周边和养眼的 Cosplay 出没哦，喜欢游戏动漫的小伙伴们一定不要错过。

聚会时间：2013 年 11 月 3 日

聚会地点：武汉杂技厅（ComiSakura04 展厅内）

面向人群：身在武汉喜欢电玩和 ACG 的众玩家们

预计聚会规模：不明

消费：20 元 / 人

比赛节目：

《铁拳 TT》

《龙之皇冠》

联系 QQ 群：124784072

微博：http://weibo.com/yukarisama

交通指引：

市内可乘坐 46 路、208 路、290 路、509 路、550 路、597 路、719 路、808 路在建设大道杂技厅下车即可。

Email FREEDOM：原本我觉得索尼公布的 PSV TV 这玩意毫不实用，但看了 TGS 特刊的文章后才发现原来索尼是打算让 PSV TV 进入大陆市场，与微软的百视通机顶盒分庭抗礼。这招虽说是曲线救国，倒也不失为是个让电视游戏更快在国内普及的好方法。另外我听说 PSN 开了大陆服？但是我一直打不开页面是怎么回事？

由于一开始就把它当做机顶盒，我倒是对它的游戏功能并不抱太大的期望，不过在 TGS 上见到了实际画面还是非常惊艳的。至于进入大陆市场，我并不对其持乐观态度。众所周知，现在的机顶盒市场基本被各大提供商垄断，很多家庭并不会考虑再花大价钱去购买机顶盒使用的。

PSN 确实开了国服！而且绝对不会有延迟和卡死的现象发生！因为目前你根本就连不上去。

不过应该不会莫名其妙开的，不禁让人联想到最近沸沸扬扬的上海自贸区的事件，让我们静观其变吧。

Email 高坂花：有时候我真是搞不懂名越稔洋老大的想法，让桐生一马同时扮演版本龙马和斋藤一就已经够扯的了，更扯的是著名肺痨美青年冲田总司居然是真岛吾郎，这已经不能用天马行空来形容了，简直就是在报复社会啊！这让以前动漫作品里那些冲田总司情何以堪啊！名越一定是想让女玩家们少女心破碎才故意这么做的吧？

我也觉得名越老大有报复社会的嫌疑，但其实让真岛吾郎扮演冲田也挺带感的呀，试想一下冲田喊斋藤“小一一”……

铃姑娘你的口味略重啊！

咳咳，我要说明一下，并没有任何历史资料证明冲田真的是美少年，历史学家一般认为“美少年”的描述是为了配合他的痨病而故意加上去的而已。

你干嘛要破坏少女的幻想！

Email 企鹅片片：今年 UCG 拍摄的 TGS 影像无论是镜头感还是剪辑方式感觉都比前几年专业了不少，向负责拍摄和剪辑的同志表示由衷的感谢～不过就是场内太黑了，看不清 SHOW GIRL 们的美貌实在可惜。

今年的影像是由美编 anubis 负责拍摄的，他的业余爱好就是拍照摄影，成品的效果也相当不错。只是 TGS 会场内的灯光偏暗，所以很多时候拍出来的 SHOW GIRL 都有点雷人，还望读者们多多谅解。

www.dooland.com

Email Aaron：《GTA Ⅴ》想必小编们已经爽的不亦乐乎了吧？不过我在这里要说的是另一款沙箱《无间龙头》。前些日子 PSN 上放出了这款游戏的免费下载，作为《GTA Ⅴ》前的开胃菜是再合适不过了。怎料玩过之后我就惊了，这游戏实在太棒了！《GTA Ⅴ》固然是宇宙神作，但最重要的是这款游戏了我一种《GTA》里没有的感觉，非要说的话可能就是真实吧！特别是游戏杀到最后一关，沈伟去找大笑李报仇，一路上过去的恩恩怨怨一直在脑中浮现，碰巧这时我车里的香港音乐频道播放起了那首《my story》，加上车窗外的倾盆大雨和空空荡荡的街道，一瞬间我的眼眶竟然湿润了…仿佛自己就置身在那个人在江湖身不由己的世界，这种如此强烈的代入感是我以前玩游戏很少遇到过的。纵观整个游戏，就像这首歌的最后一句唱的那样：决定的命运谁叫我斗志满腔，会流血，会流泪，我知道挫折太多不会累……

我也很喜欢这款游戏！开发商一定考察过香港的相关文化。我印象最深的也是当中的汽车音乐频道了，所选的歌曲非常地道。尤其是当中的粗口音乐，虽然在香港乐坛不算主流，但也代表着香港乐坛的独立力量。开发组居然知道这些，让我这个从小就听粤语歌曲的人泪流满面。像是《夜上海》这些歌也非常赞哟！

不仅如此，游戏的场景考究也非常的地道，许多细节做得也很细心，如果你去过香港或者从小就有接触香港文化的话，会有更深的感触的。不过我要吐槽楼上，你说你会粤语，怎么平时很少听你说？

粤语啊，只对某个人说。

叫你晒命，趁着快双十一了，拉出去烧！

Email 捡起你的节操来：虽说《超凡双生》女主角的模特是我最爱的艾伦·佩姬，而且还使用到了最先进的动作捕捉技术，但我总觉得祖迪的表情很呆，完全没有艾伦那股子灵气，反倒是《最后生还者》里的小萝莉倒是更有几分艾伦的影子。玩游戏前我得知 IGN 居然给了本作很低分，一度还以为 IGN 在哗众取宠，但等我玩上游戏，却也发现确实没达到预期（当然也不至于像 IGN 说的那么差啦）。这大概就是一个典型的玩脱了的案例吧？

只能说是玩家因为《暴雨》的缘故而对《超凡 双生》的期待值太高了，只要稍微没能达到预期，就会产生巨大的失落感吧？我个人觉得，把章节单独抽出来玩都会觉得很棒，可是放到一起之后，因为片段式的叙事方式导致玩家情绪起伏过大，是最大的病结所在。另外我和秋沙雨一致认为，《超凡 双生》是一个用美式手法讲出来的日式故事，充满了各种中二情怀……

一刀有话说（特别版）Vol.84



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，“游风艺苑”9 月联合最佳评选获奖情况已经出来了。

优胜奖：Rainbow 3 数位板

获奖者：Bsker（上海）**作品**：8 号《莫妮卡》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

伽蓝业火（常州）	1 号《讨鬼传之樱花》	宗大鹏（扬州）	5 号《偶像大师》
宣扬（北京）	2 号《息吹》	宣扬（北京）	7 号《伊达政宗》
覃嘉昱（南宁）	3 号《初音》	洛子（上海）	10 号《弥生椿》
有须 hideki（上海）	4 号《十六夜》	伽蓝业火（常州）	11 号《安培晴明》



他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 9 月份评选活动的获奖情况。

在在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2013 年 10 月最佳作品评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上 10 月候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



1号

总第 331 期（2013 年 10A）
作品：《怪物猎人 4》
作者：莫开成（广州）



2号

总第 331 期（2013 年 10A）
作品：《虫族女王》
作者：刘世达（北京）



3号

总第 331 期（2013 年 10A）
作品：《原创少年》
作者：八望龙崎（广州）



4号

总第 331 期（2013 年 10A）
作品：《貂蝉》
作者：宣扬（北京）



5号

总第 331 期（2013 年 10A）
作品：《圆神》
作者：jian（广州）



6号

总第 331 期（2013 年 10A）
作品：《马克西马》
作者：琛·美弟奇（昆明）



7号

总第 332 期（2013 年 10B
作品：《最终幻想 8》
作者：韦煜（广州）



8号

总第 332 期（2013 年 10B
作品：《瞳》
作者：袁照辉（东莞）



9号

总第 332 期（2013 年 10B
作品：《最终幻想 14》
作者：亡灵 Chocobo（昆明）



10号

总第 332 期（2013 年 10B
作品：《勇者斗恶龙》
作者：贺笑恒（郑州）



11号

总第 332 期（2013 年 10B
作品：《杯中少女》
作者：ベコ（扬州）



12号

总第 332 期（2013 年 10B
作品：《王异》
作者：陈钟文（上海）

Email 啊哈哈：虽说游戏机的禁令貌似是解封了，但我总觉得很虚幻、没什么实感，万一哪天游戏机又被扣上“暴力色情”的头衔该怎么办？我实在不想在电视上看到家长指着《GTA》的游戏画面对记者说“小孩子玩儿后根本把持不住”之类的话，游戏机能否在大陆生存下去关键还是在于分级制度的早日执行啊……

国内用有色眼镜看待游戏的现象早就见惯不怪了，就算是现在也没停止。

其实网游在国内发展了这么多年，虽然还是有负面的声音，但是恐怕已经不像以前那样了，而且家用机本来也通过水货的渠道进入了国内，所以现在来看，解禁还是利大于弊的。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖：《怪物猎人4》主题官方移动电源



9000毫安版4个，两种图案　　4500毫安版6个，三种图案

6B 互动信箱礼品名单

大奖　北通特洛伊无线手柄

北京	华楚昂		

一等奖　北通动力堡垒（迷你版）

深圳	宋巍	杭州	吕凝

二等奖　北通 HDMI 高清线

苏州	林兆聪	大连	沈志春
天津	邓湛		

三等奖　北通微型USB数据线

唐山	邵仕豪	无锡	沈玉琴
青岛	邱其彤	北京	张新叶
广州	刘靖洋	上海	王励新
广州	张健	上海	张勇
广州	祝琦	苏州	刘颖娇

本期问题

一、你对本期杂志的总体印象如何，说说满意和不满意的地方。
二、年末的诸多大作都有次世代版和本世代版（如 COD、刺客信条、看门狗），按照常理，次世代版表现更佳，本世代版玩的人更多。你认为杂志应该如何针对这种情况来制作内容呢？
三、写出你对《怪物猎人》的感受，字数不限。另请附上一张照片，证明你对《怪物猎人》的爱。
（本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 10 月 31 日，平信快递以发件日为准。）

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email 塞伯塔：十一这个长假过得真是浑浑噩噩，每天的流程就是 12 点起床吃早饭，然后开始玩《怪物猎人 4》，7 点点外卖吃午饭，再继续玩《MH4》，夜里 11 点再泡个泡面当晚饭，然后接着刷集会所任务，直到窗外发白才爬上床睡觉。一星期下来我觉得我已经成为了一名合格的“怪物废人”了。怀着虚度光阴的罪恶感和朋友说这件事，没想到却被他大骂“炫耀”，还给我看了他在十一旅游期间拍的照片，风景没怎么见到，人头倒是不少……顿时我的罪恶感就烟消云散了。

其实不止是你，编辑部好多人都选择了用《MH4》过日，包括我还有土豪八老师。

我的假期生活和你差不多，抱着大大们的大腿，我也到了 HR6，还有了一套不错的装备！但看着和我一起刷的大大们，怎么感觉大家的假期都那么相似呢？

也不是的，我们当中有一个现充跑去玩了。让我们用眼神谴责他。

你们看我干啥，是稀饭老板啊！

Email 红跳跳：看了 TGS 特刊上宇宙人写的日本游记，突然对 Capcom Bar 产生了浓厚的兴趣，打算有机会去日本旅游时顺道去参观一下。所以想问问小编们这家店的具体地址，以及人均消费是多少呢？

这间店位于东京的新宿区歌舞伎町 1-3-16，パセラリゾーツ新宿本店的 1 楼。地址并不难找，但是因为店内座位很少，所以如果是周末过去的话，最好提前到店内预约一个时间段，直接过去可能会没有座位哦！

至于人均消费方面，大概是在 1500 日元左右，比一般的餐厅要贵一些，不过因为店员会配合着菜品做各种夸张表演，所以还算是蛮物超所值的。在本期光盘的游记中，也收录了店内的一些影像，大家可以先睹为快哦！

Email 離想鄉：和无数天真纯洁的孩子一样，我以为到了大学能更加轻松，结果……最关键的是到了大学不得不中断我的打机生涯，别说主机了，很多人连 PSP 都不了解，机友难求啊。临走时看着一叠已攻略和未攻略的游戏碟，唯有泪千行。不知道 4 年后等我回来时业界会变成什么样子。更何况这其中还要经历世代交替，欲哭无泪啊……

按国内现在的环境，上了大学寝室或者班上找不到游戏玩家的情况也很正常。但是就算身边没有机友，通过网络还是能认识到很多相同爱好的人啊，为什么一定要放弃游戏生涯呢。

只要接上网线，家用机也好掌机也好，总能找到同好的。更何况现在网络联机也越来越方便了，没必要拘泥于一定要有同好在身边什么的，当然有总比没有好。

我更建议你多扩大一下交友圈，多参加社团什么的，说不定就还能找到一起玩游戏的妹子呢，就像我家……

你又要晒！

Email 喷火龙 XY：从微博上看到有名制作人参观 UCG 的办公室，顿时羡慕尿了，不过也很好奇，对于完全是使用另一门语言的外国制作人交流，各位小编是否会觉得有点紧张？我自己在学校跟外教谈话的时候都禁不住变得结结巴巴的，有时候也不敢开口，怕说得不对被别人笑，难道小编们对此都毫无压力了？

其实这就是个习惯的过程，我们毕竟都是接触外国游戏较多，所以语言功底总是有一些的，发音当然是带有很重的国语味道，但只要听得懂，其实对方往往是不会太介意的，毕竟外国制作人都明白我们不是用他们的语言作为母语的，表达自然不可能像是他们那么流畅。

说不紧张也是假的，毕竟我学的基本是哑巴英语，没有练习过发音，有时候书面表达和对话表述之间也存在差异，发现自己想说的话几乎无法准确用对方的语言去传达是挺令人沮丧的一件事情。不过总的来说，采访是个互动的过程，一开始难免都会有点拘谨，等大家都放开了，交流就会变得顺畅，有的时候就会自然而然地想到怎么去表达，或者起码是替代的表达方式，事情也就渐入佳境了。

但要是来个金发巨乳的美女制作人饭老板绝对就紧张得话都说不出来了！

这种轻小说里才会出现的情节是不可能会发生在现实中的……

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



By:八重樱

兽性大发的八老师。（注：红茶是雌性。）



八重樱

★玩《MH4》有大腿抱的日子真是好呀，靠着一身新手装居然冲到了HR5，然后果断又凑了一套苍火龙装出来，一下子就变得高端洋气上档次了！（至少看上去是这样）各位小伙伴们再顺便帮我解禁吧～等等，为什么你们把我的FC好友删掉了？！

☆最近发现自己的料理技能似乎遇到了瓶颈，无论做什么东西出来都是一个味道，看来我需要买点东西来进修一下黑暗料理了。比如……烤箱？

★现在用的iPhone4s升级到iOS7后变得非常耗电，经常连待机一天都做不到，而且软件运行的速度也慢了很多，时不时会卡死。好后悔自己一时手贱点了升级按钮，有什么办法能把版本降下去啊？难道说以后我出门都要背一块移动电源以备不时之需了么？

☆告诉大家一个好消息，我家的狗终于病好了。再告诉大家一个喜闻乐见的坏消息，它又开始强拆了……

本期个人签名

女汉子当然要用蓄力斧！



稀饭

【游】哪怕是现在变成有着大量时间可以玩游戏的杂志编辑，碰上都是耗时大王的游戏一齐登场时还真是头痛，9月中旬到现在，我基本上就在《MH4》和《GTA Ⅴ》之间摇摆，前者先来，就先集中玩了几天，然后忙着打后者做攻略，等单机玩得差不多了又连忙抱几位HR解禁的猎人大腿冲HR，等终于战翻了蛇王龙，《GTA OL》又在远远地朝着我招手，然后这个月底，还有《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》在等着我……

【剧】《绿箭》回归了，勉强算是同场竞技的还有《神盾局特工》，对于美漫迷来说，下半年的美剧大荧幕可算是精彩纷呈了。加上《闪电侠》、《歌谭市》和《康斯坦丁》的美剧计划逐渐浮现，2014年的美剧阵容也值得期待。

【书】小说类故事看多了，这次换换口味，看接近于科普类的《人为什么会淹死在沙漠里》，讲的都是一些匪夷所思的死亡案例，不过其中折射出的与其说是阴谋，倒不如说是人生无常，例如类似标题那样的，因为在沙漠遇到难得一见的强降雨而被淹死，实在是无法预料又无法想象的死亡方式。

【画】虽然风格和死侍的确不太一样，不过作为他的原型，DC的超级佣兵丧钟的连载故事还是很精彩的，有种叁爷的范儿，喜欢孤胆英雄——更确切地说反英雄的读者不妨找来看看。

本期个人签名

做黑暗料理的灵感又在蠢蠢欲动，我哪个小编当白老鼠好呢~~



时雨

【音乐】在无意中听到了《莎木》的音乐，眼角不小心湿了，以往玩这款游戏的美好回忆又浮现在眼前。交响乐加上二胡，即使没玩过游戏的人，相信也能感受到这背后蕴藏着一个动人的故事。可惜的是，如今能留下深刻印象的游戏音乐越来越少了。正如如今我也很难再重拾《莎木》游玩，有些东西还是让它停留在记忆中吧。

【手机】说起手机，其实我一直是WP系统的忠实粉丝，所以换手机的时候也选择了Lumia925。比起我之前使用的WP7.8来说，WP8确实有不少的进步，流畅的感觉能让你忘记是在使用智能机，拍照的功能非常给力，只是还是老问题，软件应用太少，即使已有的软件，体验也不比其他系统好。

【出游】趁着年轻，应该多出去走走。周边许多景点和城市都看过逛过，旁边有重要的人的笑容，心里非常满足。曾经我对自己的生活非常绝望，但只要熬过了，前路一定是光明的，与各位互勉。

【MH4】在小伙伴们的帮忙下，我也终于步入解禁猎人之列了。本作让我玩得非常开心，游戏素质之高就不在此累述，重要的还是有人一起游戏的那份感觉。独乐乐不如众乐乐，就是这个道理。

本期个人签名

迈出脚步吧，前方就是旅程。



哪尼

◆最近觉得自己大脑的储存容量严重不足，明明平常生活中遇到一些有趣的事情时，总会想着要在小编寄语里和大家分享分享，不过一旦到了动笔的时候却发现什么都想不起来，真是要命。

◆10月份的重头戏自然是《口袋妖怪X/Y》，可以拿到妙蛙种子也让我非常心动，不过现在已经没有足够的时间和精力投入到这款游戏中了，只能作罢。说起来可能大多数人的启蒙游戏是FC上的《马里奥》，但我却是玩着"《口袋妖怪》系列"长大的，红黄蓝绿金银，每一作的通关次数都不下5次，当然那时候游戏少是一方面，还有一个很大的原因是卡带所用的记忆电池寿命有限，掉档是常有的事。而时至今日，我仍然认为金银版是"《口袋妖怪》系列"中最经典的版本，无论是故事还是PM设计的风格上，在我心中都是难以超越的巅峰之作。反观《X/Y》充满L5风格的人物和差距颇大的PM设计风格，着实难以唤起心底的那份悸动。

◆某日和众编去编辑部附近的餐厅吃饭，我和稀饭分别都要了一杯冻柠乐。不一会儿服务员就把饮料端上来了，分别是一个放了冰块和柠檬片的玻璃杯以及一罐易拉罐的百事可乐。看到这种奇怪的组合我和稀饭面面相觑，服务员抛下一句这就是冻柠乐后便头也不回地走了。好半天我们才反应过来，"冰冻＋柠檬＋可乐"可不就是冻柠乐么！实在是太强了……

本期个人签名

MH4的公会任务真是个无底洞啊！



纱迦

★国庆长假虽然没去旅游，但要回LP娘家，也等于出门了。十一当天去火车站，看了下排队的人流便崩溃了，然后被告知这些人只是排队买票的，那边更长的队伍才是等着进站的……于是灰溜溜地改第二天坐汽车出行，路上各种堵就不说了。不过不管怎样，正因为出行，没被《GTA ONLINE》的掉线坑惨，现在想来这个选择还是很正确的。

★自从黄金周开放以来，知名景点年年都是堵得水泄不通，但依然不乏人问津。说到底无非两点，一是很多人平时实在没条件旅游，因此堵也认了；二是很多人的旅游观点还停留于"看"这个层次，到此一游就算了却心事，而并不注重实际体验。因此经常能听到身边有人说"我去了某某某地方，发现也就那个样儿"，其实换个时间再去，多半会有完全不一样的感受，评价也会因此大大提升。

★《GTA ONLINE》BUG不少，良性的恶性的都有，不管怎样目前已经缓过来了，抢在更新前达到了100级，还刷了几百万买房买车买飞机买坦克，瞬间有一种成功人士的感觉。（笑）《GTA ONLINE》的感觉真的很棒很棒，有太多目标可以奋斗，不像其他游戏的在线模式，过程固然不错，但结果区别不大。相信未来《GTA ONLINE》会单独出一个游戏，十分期待！

★期待的《超凡 双生》比预期中要雷不少，截稿前抢着通了关，游戏性方面就不说了，最关键的是剧情体验也没达到期待的高度。不说十分失望，起码也是比较失望。形成鲜明对比的是前两天把《GTA5》的A、B结局通了，之前一直觉得这两个结局十分坑爹，但玩过之后才发现剧情表现十分震撼，比HAPPY ENDING式的C结局更加令人动容。虽说反复吹捧一个游戏也是一件无趣的事情，但《GTA5》真的不得不让我反复赞！

本期个人签名

以前在武大看樱花，明年去日本看！



宇宙人

☆国庆回家的时候某基友不知道为何心血来潮拉我一起去爬山——当然不是什么很高的山，只是那种"××山公园"的地方，不过老家那边也就这种"山"能走走，而且自从小学六年级春游之后就再也没去过那里了。不过当年还很热闹的方，现在已经几乎完全荒废了，就算是国庆黄金周来客也寥寥无几，实在令人唏嘘。登山的时候，走了很多当年小学跟大队的时候不可能去的地方。比如九层塔旁边的博物馆，不过似乎已经很多年没人管理了，而且东西也被洗劫一空，展示柜只剩下空空如也的框架，地上到处都是窗户和展示柜的玻璃碎。要说里面最有历史的东西，恐怕是一瓶喝了两口左右的1.5L装可口可乐，生产日期是2002年……

★原先大学用过现在放在家里的台式电脑又坏了，我刚毕业的时候给这机器换了一块主板，当时找了一个开电脑店的大学同学买的，但是跟他合作的是一个经常拿劣等硬件在校内卖而臭名昭著的人，不过朋友说能保证卖的东西没问题，所以我也没多怀疑了，还顺便买了两根新内存。但不到两个月发现内存条全坏，还顺带搞坏了我自己那根。而且我再重新换了之后问题还没解决，到最近在家里实在没法用找人来修的时候才发现原来主板也有问题……我现在很想问候那人，像你这样透支信誉现在过得还好么？

本期个人签名

为什么体重就是上不去啊!!!



胜负师

●UCG的视频内容上传土豆网之后，有玩家希望可以上传其他站点，例如欢乐热闹的弹幕站acfun.tv和bilibili.tv，也就是俗称的AB站。目前我已经在做一些官方搬运的工作，会将每期视频中的精华内容转发到AB站上，欢乐的弹幕相信会给各位玩家不一样的观看体验。（在AB站搜索用户"胜负师UCG"即可）

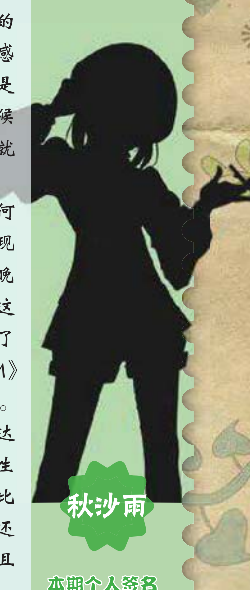
●有读者觉得上期的TGS展台秀有点儿短，没看过瘾，实际上只要剪辑得粗略一些，要把时间拉长一倍也并非难事。但一方面光盘容量有限，最重要的是与展现精华的制作初衷相违背。同时，本期还有半个小时的视频游戏，合在一起相当于是一个小时的纪录片，已经足以展示此次TGS之旅的全貌。最后希望各位能够喜欢本期的"UCG 2013东京纪行"。

●最近迷上了甲斐谷忍、福本伸行的脑力战漫画，以前看过《欺诈游戏》、《超智游戏》、《斗牌传说》以及《逆境无赖开司》的动画、日剧、电影，这回趁着国庆假期，恶补了一下原作漫画，真是大呼过瘾啊！

●目前疑似患上"开机恐惧症"，有一点空余时间宁可看看动漫剧集，或是摆弄摆弄手机。PSV已经一个月没开过，PS3略好一些，但无论是顶级大作还是奖杯神作，都很难有塞进机器的欲望。不过反过来想想，虽说这段时间没有填过一个旧坑，但也没有开过一个新坑，有点儿塞翁失马的节奏。

本期个人签名

活着，从来不是件容易的事！



秋沙雨

★《超凡 双生》的气氛渲染很好，第一次玩到章节"聚魂器"的时候很难得地体验到了当年整个人裹着被子看表哥玩《生化危机》时的那种恐惧感，隔壁的八老师也表示同样被吓到了。荒野那一章的开放感让我想到《荒野大救赎》，整个游戏色彩最亮丽的就是这一章。由于游戏的时间轴是打乱的，所以玩的时候面临的情况是"上一分钟还在玩模拟人生，下一秒就在COS斯内克玩MGS"，很考验适应力。

★《心灵传说R》的iOS版公布得完全没有任何预兆，正如同去年它在《TOX2》准备发售时突然出现一样，这次也是在《TOS-U》发售时突然配信，当天晚上传说官网这边也完全没有任何动静。而得知了这个消息的我与传说圈的小伙伴当即只能表示呵呵了……现在唯一担心的是传说专门志《VIVA☆TOM》在接下来几个月是不是只能靠手机游戏的情报过活。

★玩《闪之轨迹》之前刚好重温了一下《高达UC》的EP6，结果主角利因一说话就有种穿越感，生怕他下一秒就要去开高达打吉翁。PSV版的读盘比较长，尤其是进入城镇的时候。Falcom官方说近期还会再制作一次修正补丁，现在只能将就着玩吧，而且看样子这又是个"未完待续"的大坑。

★十月新番的《高达Build Fighters》比想象中的要有意思，战斗场面的精细作画让人有种迷之感动，时不时掺杂进来的历代作高达捏他也很有意思。最惊人的是Sunrise真请来了初代作里"苍之巨星"兰巴·拉尔的声优广濑正志为本作的拉尔配音，而且还再现了兰巴·拉尔在酒吧遇到阿姆罗的那段对话，让人笑得想捶桌子。惟一的问题是看完这动画之后就忍不住想去买高达模型来组装，还好我现在手上有个未组装的报表女妖所以得以幸免。

本期个人签名

每天醒来都能看到寿屋在收割传说圈小伙伴们的肾。

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.10.27-2014.2.25
■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

就在截稿日前期，大作《口袋妖怪 X・Y》发售，在全球范围引发了热潮，3DS 玩家们又能感受大作带来的魅力了。《超凡 双生》的发售也给玩家们带来一次心灵冲击，本作还有翻译优良的中文版呢。说起近期发售的瞩目游戏，《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》肯定算得上是不容错过的一款，从宣传片上看，游戏的制作非常精良。而老玩家们也可以试试《索尼克 失落世界》感受索尼克的特有魅力。值得一提的是，从这一期开始，发售表加入了 PS4 和 Xbox One 的游戏发售日期，对这两款次世代主机感兴趣的玩家们不妨看看有什么感兴趣的游戏再决定购入哪一部主机吧！

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
12 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
12 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
12 日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
12 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
15 日	驾驶俱乐部	Driveclub	SCE	竞速	美版
15 日	杀戮地带 暗影坠落	Killzone: Shadow Fall	SCE	主视角射击	美版
15 日	Knack	Knack	SCE	动作	美版
15 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
15 日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
2014 年 2 月					
22 日	真・三国无双 7 with 猛将传	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
22 日	如龙 维新	如龙 维新！	SEGA	动作冒险	日版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 10 月					
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	中文版
29 日	WWE 2K14	WWE 2K14	2K Games	体育	美版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
12 日	幽浮：以敌制敌	XCOM: Enemy Within	2K Games	策略	美版
14 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
19 日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	中文版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	剑之街的异邦人	角色扮演			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 10 月					
17 日	圣斗士星矢 勇士	圣斗士星矢 ブレイブ・ソルジャーズ	NBGI	动作	日版
22 日	火影忍者 终极忍者风暴 3 忍力全开	NARUTO: Ultimate Ninja Storm	NBGI	动作	中文版
24 日	苍翼默示录 刻之幻影	BlazBlue: Chrono Phantasma	Arc System Works	格斗	日版
24 日	战国无双 2 with 猛将传 & 帝国 HD	战国无双 2 with 猛将伝 & Empires HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
24 日	实况力量职业棒球 2013	実況パワフルプロ野球 2013	Konami	体育	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	中文版
29 日	WWE 2K14	WWE 2K14	2K Games	体育	美版
31 日	艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	エスカ&ロジ－のアトリエ ～黄昏の空の炼金术士～	Gust	角色扮演	中文版
31 日	泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔	ティアーズ・トゥ・ティアラⅡ 霸王の末裔	Aquaplus	角色扮演	日版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
7 日	秋叶原之旅 2	Akiba's Trip2	Acquire	动作冒险	日版
7 日	御姐武戏 Z ～神乐～ With NoNoNo！	お姉チャンバラ Z ～カグラ～ With NoNoNo！	D3 Publisher	动作	日版
12 日	幽浮：以敌制敌	XCOM: Enemy Within	2K Games	策略	美版
14 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
14 日	信长的野望・创造	信长の野望・创造	Koei Tecmo	策略	日版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
19 日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
20 日	怪物猎人 边境 G	モンスタ－ハンタ－フロンティア G ビギナ－ズパッケ－ジ	Capcom	动作	日版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	中文版
21 日	新・萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物語 ～アーランドの炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
28 日	魔界战记 D2	ディスガイア D2	日本一	策略角色扮演	中文版
28 日	无双大蛇 2 终极版	无双 OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	中文版
28 日	真・三国无双 7 猛将传	真・三国无双 7 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	超级机器人大战 OG 无限战斗	スーパーロボット大战 OG INFINITE BATTLE	NBGI	动作	日版
2013 年 12 月					
5 日	解放少女 SIN	解放少女 SIN	5pb	文字冒险	日版
5 日	GT 赛车 6	グランツ－リスモ 6	SCE	竞速	日版
5 日	GT 赛车 6	グランツ－リスモ 6	SCE	竞速	中文版
19 日	龙背上的骑兵 3	ドラッグ オン ドラグ－ン 3	Square Enix	动作角色扮演	日版
19 日	真・高达无双	真・ガンダム无双	NBGI	动作	日版
26 日	最终幻想Ⅹ / Ⅹ-2 高清重制版	ファイナルファンタジーⅩ / Ⅹ-2 HD リマスター	Square Enix	角色扮演	日版
2014 年 1 月					
23 日	战国 BASARA4	战国 BASARA4	Capcom	动作	日版
2014 年 2 月					
22 日	如龙 维新	如龙 维新！	SEGA	动作冒险	日版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 10 月					
24 日	索尼克 失落世界	ソニック ロストワ－ルド	SEGA	动作	日版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
31 日	Wii Fit U	Wii Fit U	Nintendo	体育	日版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
21 日	太鼓的达人 Wii U	太鼓の达人 Wii U ば～じょん！	NBGI	音乐	日版
21 日	超级马里奥 3D 世界	ス－パ－マリオ 3D ワ－ルド	Nintendo	动作	日版
2013 年 12 月					
11 日	怪物猎人 边境 G	モンスタ－ハンタ－フロンティア G ビギナ－ズパッケ－ジ	Capcom	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	猎天使魔女 2	动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 10 月					
24 日	索尼克 失落世界	ソニック ロストワ－ルド	SEGA	动作	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros.	动作	美版
31 日	纸箱战机 战争	ダンボ－ル战机ウォ－ズ	Level–5	策略角色扮演	日版
31 日	Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅	Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ	角川 Games	动作	日版
2013 年 11 月					
7 日	重装机兵 4 月光的歌姬	メタルマックス 4 月光のディ－ヴァ	角川 Games	角色扮演	日版
7 日	救世之吻	エクステトラ	FuRyu	角色扮演	日版
14 日	星霜的女战士	星霜のアマゾネス	Arc System Works	角色扮演	日版
14 日	徽章机器人 DUAL 甲虫版・锹形虫版	メダロット DUAL カブト Ver・クワガタ Ver	Rocket Company	动作	日版
14 日	大合奏！乐团兄弟 P	大合奏！バンドブラザ－ズ P	Nintendo	音乐	日版
21 日	海贼王 无尽世界 红	ワンピ－ス アンリミテッドワ－ルド レッド	NBGI	动作冒险	日版
28 日	恶魔高校 DXD	ハイスク－ル D×D	角川 Games	文字冒险	日版
28 日	初音未来 未来计划 2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	音乐	日版
28 日	假面骑士 旅行者战记	面ライダ－トラベラ－ズ战记	NBGI	动作	日版
2013 年 12 月					
5 日	闪电十一人 GO 银河 大爆炸・超新星	イナズマイレブン GO ギャラクシ－ビッグバン・ス－パ－ノヴァ	Level–5	角色扮演	日版
5 日	机灵粉碎者	ガイストクラッシャ－	Capcom	动作	日版
5 日	勇气原点 完全版	ブレイブリ－デフォルト フォ－ザ・シ－クウエル	Square Enix	角色扮演	日版
5 日	进击的巨人 人类最后之翼	进击の巨人 人类最后の翼	Spike Chunsoft	动作	日版
12 日	智龙迷城 Z	パズドラ Z	GungHo Online Entertainment	益智	日版
12 日	小镇物语	ホ－ムタウンスト－リ－	Toybox	模拟经营	日版
26 日	塞尔达传说 众神三角力量 2	ゼルダの　说 神々のトライフォ－ス 2	Nintendo	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年秋	恶魔幸存者 2 破纪录	策略角色扮演	2013 年内	海王	动作冒险

XBOXOne

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
19 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
19 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
19 日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
22 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
22 日	极限竞速 5	Forza Motorsport 5	Microsoft	竞速	美版
22 日	罗马之子	Ryse: Son of Rome	Microsoft	动作	美版
22 日	猩红飞龙	Crimson Dragon	Microsoft	射击	美版
22 日	丧尸围城 3	Dead Rising 3	Capcom	动作	美版
2014 年 2 月					
25 日	神偷	Thief	SquareEnix	动作冒险	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 10 月					
17 日	FIFA 14 世界足球	FIFA 14 ワ－ルド クラス サッカ－	EA	体育	日版
24 日	战国无双 2 with 猛将传 & 帝国 HD	战国无双 2 with 猛将伝 & Empires HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
24 日	实况力量职业棒球 2013	実况パワフルプロ野球 2013	Konami	体育	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Orgins Blackgate	Warner Bros.	动作	美版
31 日	超次次元游戏　海王星 重生	超次次元ゲイム ネプテュ－ヌ Re；Birth1	Compile Heart	角色扮演	日版
31 日	高达破坏者	ガンダムブレイカ－	NBGI	动作	日版
2013 年 11 月					
7 日	救世之吻	エクステトラ	FuRyu	角色扮演	日版
7 日	秋叶原之旅 2	Akiba’s Trip2	Acquire	动作冒险	日版
14 日	噬神者 2	ゴッドイ－タ－2	NBGI	动作	日版
21 日	新・萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物語 ～ア－ランドの炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
22 日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	美版
22 日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	中文版
28 日	白色相簿 2 幸福的另一侧	WHITE ALBUM2 幸せの向こう側	Aquaplus	文字冒险	日版
28 日	真・三国无双 7 with 猛将传	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 12 月					
19 日	薄樱鬼 镜花录	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	文字冒险	日版
19 日	真・高达无双	真・ガンダム无双	NBGI	动作	日版
19 日	剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星	剧场版 魔法少女まどか★マギカ The Battle Pentagram	NBGI	动作	日版
26 日	最终幻想Ⅹ / Ⅹ–2 高清重制版	ファイナルファンタジ－Ⅹ / Ⅹ–2 HD リマスタ－	Square Enix	角色扮演	日版
2014 年 1 月					
23 日	歌组 575	うた組み 575	SEGA	音乐	日版
30 日	魔界战记 4 重生	魔界战记ディスガイア 4 Return	日本一	策略角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	终极地带 高清合集	动作			

10.17 圣斗士星矢 勇士

PS3 动作
■NBGI
■无对应周边
推荐度 B



“《圣斗士星矢》系列”格斗版经过全面进化后推出全新续作！本作收录了超过 90 名以上的斗士，是系列作品中可使用人数最多的一作，每一名斗士除了拥有独自的格斗动作外，必杀技动画均是全新制作，多种游戏模式和面向圣斗士迷的收集要素相信也让此作成为粉丝们必买之作。

10.24 索尼克 失落世界

多机种 动作
■SEGA
■对应机种为 Wii U、3DS
推荐度 B



相信老玩家们一定玩过《索尼克》系列”吧，这只蓝色的刺猬曾给我们带来了许多的欢乐。可惜渐渐地它的名气也日落西山了。但庆幸的是，SEGA 并未放弃过该系列。最新作也确定于 3DS 和 Wii U 登场，根据登陆的平台都会有版本特有的功能。游戏的方式和系列作类似，都是在 3D 的平台中加速，依靠速度通过机关并击败敌人，但在本作中加入了新的幻形变身力量，给游戏注入了新的活力。除了常规的单人模式之外，还提供了非常激烈的多人模式。

10.25 蝙蝠侠 阿克汉姆起源

攻略预定

多机种 动作冒险
■WB Games
■对应机种为 PS3、X360
推荐度 A



在描绘了两次关于蝙蝠侠的精彩冒险后，《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的第三作被交到了 WB Games 蒙特利尔手上，故事的时间线也发生了回溯，将向玩家讲述蝙蝠侠刚刚诞生时的故事。因应剧情的需要，除了蝙蝠侠的老对手，一些 DC 漫画宇宙中的强大反派和亦正亦邪的佣兵也陆续登场，作为宿敌出现的丧钟甚至还能够成为玩家的可用角色。游戏的基本系统沿袭系列特色，但加入了有趣的网战内容，单机部分还有如遥控飞爪之类的新装备来加强蝙蝠侠的战斗力，令人期待。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

最近一段时间，有不少画手投来各种原创画稿，其中不乏质量不错的作品，但在这里必须说一下，咱们栏目定位是以ACG同人为主，纯粹的原创稿件，除非质量特别出色，一般难以采用，希望各位有实力的画手，多多投同人画稿过来吧！另外，关于临摹的稿件，如果只是纯临摹，获得采用的机会同样很小，但假如作者能够在稿件中融入一些自己的原创特色，则有可能获得刊发。此外，最后要说的是，9月评选获奖名单及10月候选作品资料，请参阅“读编往来”栏目里的“一刀有话说 特别版”。各位拿到杂志时10月评选投票页面应该已在ucg.cn上线，为自己心仪的作品投下一票吧！



广州·韦煜

久违的《最终幻想Ⅷ》同人，出自久违的韦煜同学之手。一晃十多年过去了，青春已逝，不知道还有多少当年的玩家能记起莉诺雅与斯考尔的经典爱情故事呢？



郑州·贺笑恒

一幅被作者命名为《勇者斗恶龙》的插画作品，在谈到创作动机时，贺笑恒同学说：“勇者不惧危险独自与恶龙对抗，我也正因为工作的问题苦恼徘徊，但终究没人能够阻挡我追求向往的生活！Fighting for my dream!”好燃的创作感言，各位共勉一下吧！



扬州·ベコ

GAL game爱好者们可能会发现似乎很多作品中都有一位左图这种形象的双马尾MM，而据作者自己所说，之所以选用这样一个“大众脸”来创作这幅《杯中少女》，目的就是希望所有“同好”都能在欣赏作品时获得“一看就吞口水想喝雪碧的感觉”……好吧，你成功了！





东莞·袁照辉

擅长绘制美少女的袁照辉同学又有新作问世，不过作者就这位“棕长直”卖萌少女的身分卖了个关子，本刀认为应该是《DOA》的瞳，各位觉得她像谁呢？

昆明·亡灵Chocobo

一幅《最终幻想14 重生之境》的同人作品，作者绘制的便是自己在游戏中的角色——吟游诗人Emma。各位如果有在冒险中遇到图中这位妹子，记得打招呼哟！



上海·陈钟文

右边这位“女盖世太保”是不是看着很眼熟？没错，《真三国》人气御姐王异在6代《猛将传》中的DLC造型就是如此霸气（稀饭乱入：来鞭挞我吧，女王大人！）

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！


他 是悄然降临的死神
传奇刺客化身浪子海盗
扬帆驶向新世界
隐于市井
来去自如
宛如鬼魅
刺客信条Ⅳ 黑旗
Assassin's Creed IV: Black Flag
机种：PS3/PS4/X360/Xbox One/Wii U
类型：动作冒险
发行：Ubisoft
PS3、X360、Wii U 美版发售日：2013 年 10 月 29 日
PS3、X360 中文版发售日：2013 年 11 月 14 日



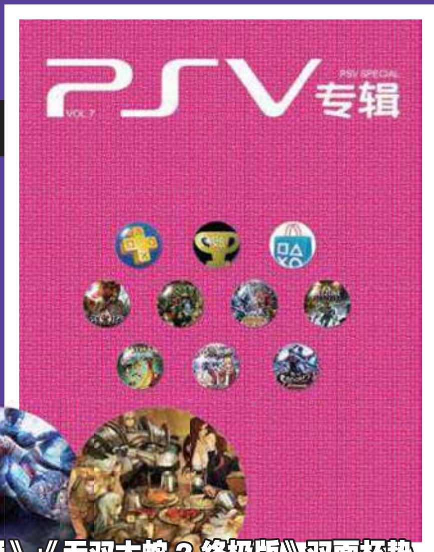
古剑奇谭 官方攻略本

火热上市

带你全面体验畅爽的仙侠奇幻旅程

官方网站：http://gjqt.gamebar.com/

PSV专辑 Vol. 7



实用与收藏兼备的PSV权威专辑 | 大16开208页+影像DVD光盘

– Vita 攻略 –

讨鬼传 | 龙之王冠 | 超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀 | 杀戮地带 佣兵

雷曼 传奇 | 无双大蛇2 终极版 | 英雄传说 闪之轨迹 | 三国志12 威力加强版

Vita动态：PSV–2000详细评测

Vita企划：东京游戏展 索尼高层访谈

Vita小说：《灵偶异界》外传小说

Vita劲作：收录更多精品游戏的奖杯攻略

10月下旬 全国上市

赠品 《龙之王冠》+《无双大蛇 2 终极版》双面杯垫

Xbox 360专辑 Vol. 23



神作降临号

专为X360玩家倾情打造

大16开224页+DVD光盘

豪华攻略阵容

横行霸道Ⅴ | 暗黑破坏神Ⅲ | 分裂细胞 黑名单

雷曼 传奇 | 黑道圣徒Ⅳ | 真・三国无双7

– 特别策划 –

幽浮解密

2K Games的8年荆棘路

– 卷首特集 –

RYSE

Crytek的诸王与诸国

– 下载内容 –

COD 黑暗行动Ⅱ、生化奇兵 无限 最新DLC

– 成就集中赢 –

精选多款成就神作制作攻略，新老游戏一网打尽

光盘好礼：新作影像、视频攻略、精美壁纸、实用软件、最新游戏升级文件